

AÇÃO OBA, FÉRIAS!!! GAMES

EXCLUSIVO

TESTAMOS O ULTRA 64

ISSN 16303451 ED. 97 R\$ 3,60



**MEGA & SNES
EARTHWORM
JIM 2**

**AINDA MAIS LEGAL
E ENGRAÇADO**

**SNES
DONKEY
KONG 2**

**MELHOR QUE O
PRIMEIRO**



A SENSACÃO DE JOGAR

27 FOTOS DOS GAMES

OS JOYSTICKS EM 7 CORES

**SATURNO ESPECIAL
SEGA RALLY: BABANTE! VIRTUA FIGHTER: 122 GOLPES
X-MEN CHILDREN OF ATOM VIRTUA COP**

AGORA QUE TODO MUNDO NAVEGA



Nunca foi tão fácil ficar plugado com o mundo. Com o Mega Net você envia e recebe fax e mensagens de

pessoas conectadas à Internet no mundo inteiro (e-mail) ou de qualquer um que tenha o Mega Net e um Mega Drive.



Tem acesso a informações super exclusivas sobre os games, dicas, lançamentos e notícias quentíssimas selecionadas da Internet (a rede mundial de computadores); e ainda fica sabendo as novidades do mundo dos Comics e RPG, na



Revista Eletrônica (Abril Jovem).

Mega Net. Está na hora de mergulhar na Internet.

MEGA NET®
SÓ PARA
MEGA DRIVE®



© MARVEL ENT. GROUP, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Impulsos telefônicos não inclusos. Há necessidade de linha telefônica para uso do Mega Net. Serviço inicialmente disponível nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro, sendo necessária ligação interurbana para regiões fora da Grande São Paulo. Custos estimados de mensalidades: R\$ 5,00 para 30 ligações por mês e R\$ 9,00 para ligações ilimitadas. Os dois primeiros meses de serviço são gratuitos.

SEGA

Central de Atendimento ao Consumidor Tel. (011) 831.2266
Web site <http://www.tectoy.com.br>

LA INTERNET, NÃO FIQUE BOIANDO.



FOX

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MAMBUÍ CONHEÇA O AMAZONS

TEC TOY



UM UPPERCUT NAS IDÉIAS

Para quem ainda não havia se tocado, este fim de ano está sendo uma espécie de uppercut no meio das idéias. O Natal 95 foi simplesmente um detono, com o lançamento do serviço de acesso à Internet para o Mega Drive, a apresentação oficial do Nintendo Ultra 64 e mais um aluvião de games em CD para 3DO, PlayStation e Sega Saturno. Quem andou muito ocupado comendo castanhas, deve ir correndo para conferir nas locadoras. Se não der, tudo bem: estamos de plantão para garantir o seu astral. Basta passar os olhos por esta edição pra ver. Mas como não dá pra publicar tudo de uma vez, fique ligado nas edições do verão. Tem jogo bom que não acaba mais. É um toque final: já colocamos nas bancas uma edição Especial com toneladas de golpes, códigos e mumunhas para Mortal Kombat 3. Não vá perder, hein?

x-salada 6 e 7

Você empacou em Chrono Trigger? O 3DO 64 será mais potente que o Saturno e o PlayStation? Confira e verás.

shots 8 a 12

Ação Games conferiu, no Japão, a exibição oficial do Nintendo Ultra 64. Veja nossa opinião, a ficha da máquina, os primeiros jogos e os joysticks em 7 cores.



Cartaz oficial da Feira que exibiu o Ultra 64, no Japão

dicas 14 a 18

- Demon's Crest (SNES) 15
- Double Dragon (Neo Geo CD) 14
- Jurassic Park (Mega) 15
- Mechwarriors 3050 (SNES) 14
- Primal Rage (SNES) 14
- Shinobi Legions (Saturno) 14
- Sonic And Knuckles (Mega) 15
- Street Fighter The Movie (PlayStation) 14
- Urban Strike (Mega) 14
- Virtua Fighter (Saturno/32X/Arcade) 16 a 18

debulhados 19 a 37

- Warhawk (PlayStation) 19
- Sega Rally (Saturno) 20
- X-Men - The Children of Atom (Saturno) 22
- Virtua Cop (Saturno) 24
- Earthworm Jim 2 (Mega e SNES) 26
- Doom Troopers (Mega e SNES) 29
- Wrestlemania The Arcade Game (Mega e SNES) 30
- Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest (SNES) 32
- Give'N Go (SNES) 37

SNES DKC2 DIDDY'S KONG QUEST 3



A Nintendo arrasa de novo é preciso dizer mais nada

MEGA & SNES MINHOCA 2 2

Mais pirada e engraçada que nunca. Earthworm Jim 2 é um dos melhores lançamentos do ano



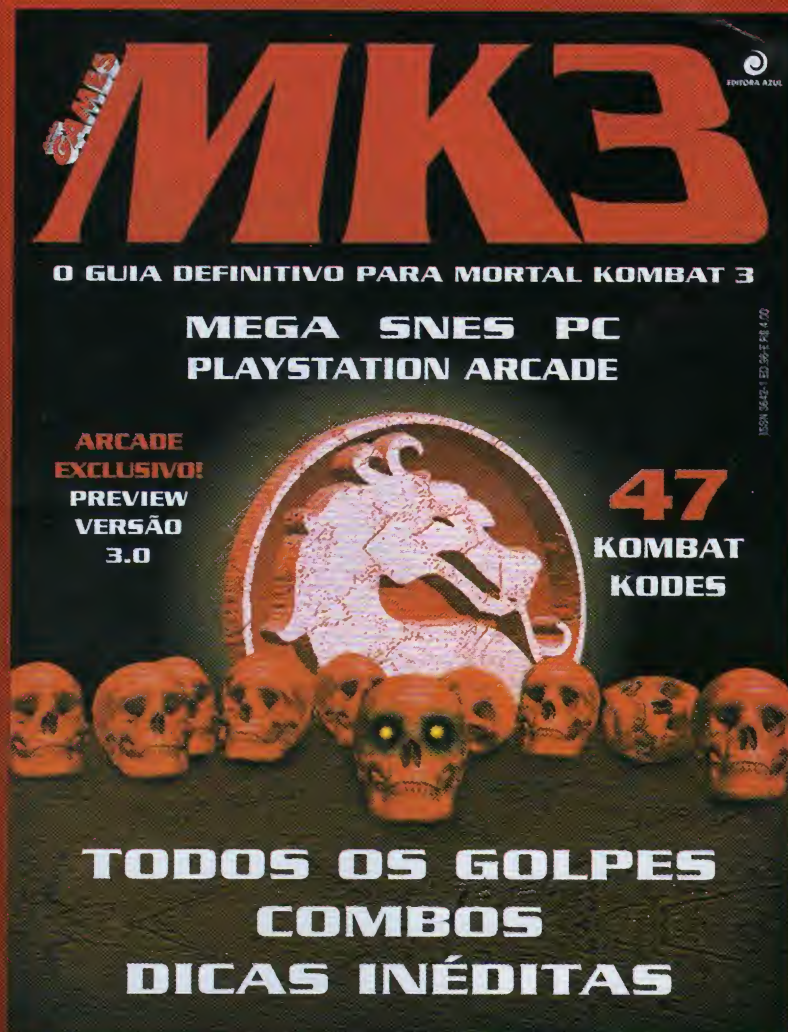
SATURNO SEGA RALLY 20



Um detono, com a emoção faltou no Daytona: corrida na terra e na areia, com gráficos melhorados

FRACO
REGULAR
BOM
ÓTIMO
CHOCANTE

Vire um animal no Mortal Kombat 3.



EDIÇÃO
ESPECIAL

NAS
BANCA

Este é o mais completo guia já publicado no Brasil sobre o MK3.
Se você perder, o bicho vai pegar.

AÇÃO REVISTA
GAMES

SALADA

ULTIMATE MK

Adorei o especial de MK3 e fiquei louco para saber: quando chega a versão Ultimate? Será a última?

SÉRGIO D'ALESSANDRO
Rio de Janeiro, RJ

"Brigadão", Sérgio. Mas o que você quer saber toda a galera também quer. A Midway está cercado essa nova versão de MK com muito mistério e prometeu para o final deste ano, sem revelar a data. Agora, Ultimate quer dizer último e parece indicar que será mesmo a versão final.

GAME CHARADA

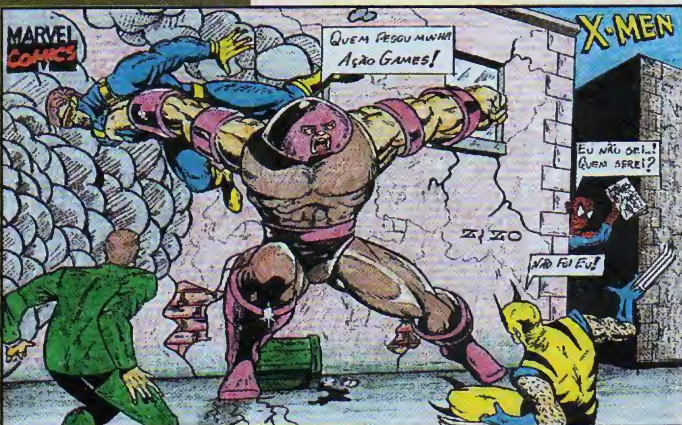
Cadê a Game Charada? Nunca perdi uma.

FELIPE D'ÁVILA
Guarulhos, SP

Felipe, você e muitos leitores eram fiéis participantes das promoções da Game Charada. E foi com muita tristeza que decidimos suspender a seção, pelo menos temporariamente. E o motivo é

o seguinte: num determinado momento, começamos a receber cartas com respostas corretas mas com muito atraso dos Correios. Um atraso tão grande que não dava mais para premiá-los e a culpa não era desses leitores. Quando isso aconteceu, optamos por suspender a seção, para sermos justos com todos. Esperamos que você e os demais leitores, fissurados pela Game Charada, entendam.

Balrog desafia T.J. Combo, num jogo de boxe do Luciano da Costa Ferreira, Belém, PA



Num prédio qualquer de Nova York, o Homem-Aranha espreita sobre um gárgula. Arte do Cleverson Corrêa, de Paranaquá, PR

KILLER INSTINCT

Socorro! Não consigo dar os melhores combos do game. Como eu faço?

EDUARDO P. DO VALE
Curitiba, PR

Por favor, publiquem o Ultra Combo do Eyedol, de 80 Hits.

CAIO CÉSAR N. NORCIA
São Paulo, SP

Hello, Edu. Vamos te dar duas boas notícias. A primeira é que você não é o único a ter dificuldades para detonar os melhores combos de Killer. A segunda notícia é que não é tão difícil assim. Se você já aprendeu a criar os combos emendando os golpes, fica fácil. Nesse caso, pegue o golpe que dá o maior número de Hits no adversário e emende o Ultra Combo do próprio lutador. Veja um exemplo, enviado pelo próprio Caio César Norcia. Ele criou um combo de 36 Hits para a Orchid. Os golpes somados vão até o último botão L acionado; o restante do comando é Ultra Combo da Orchid. Resultado final: ← (2s), → + A, ←+L, ←(2s), →+A, ←+L, ←(2s), →+A, ←+L, ←(2s) → + Y.

Quanto à sua pergunta, Caio, não descobrimos ainda o Ultra Combo do Eyedol, ok? E obrigado pelas dicas.

Enfurecido, Juggernaut procura sua Ação Games roubada. Encontre o ladrão antes que ele o faça. Brincadeira do Eber Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa, MG

ACESSO DOS CDS

Por quê os sistemas que usam jogos em CD demoram para acessar ou "carregar" o jogo? Seria por isso que a Nintendo resolveu usar cartuchos para os jogos do Ultra?

MÁRCIO E. KANEKO
São Paulo, SP

Enquanto você lê a fatídica mensagem "Now Loading" ou coisa parecida, Márcio, tem muita coisa rolando no interior da máquina. O cabeçote de leitura está percorrendo as microscópicas trilhas do CD e recolhendo os dados de que o game precisa na próxima fase. Só que estes dados estão meio embaralhados e é preciso mandá-los para uma espécie de gerenciador que os coloca em ordem. Então eles são transferidos para a memória RAM da máquina e, finalmente, o jogo recomeça. Os fabricantes destes sistemas sabem que o usuário detesta esperar e por isso tentam aperfeiçoá-los cada vez mais — a velocidade de rotação dos drives de CD-ROM atuais, por exemplo, já é quatro vezes maior do que a dos primeiros aparelhos. Quanto às razões da Nintendo, não foram bem essas. A direção da Big N afirmou que prefere trabalhar com cartuchos pois eles permitem que se coloquem novos chips e, assim, o console não fica "congelado" no tempo. Foi o que fizeram com StarFox, Super Mario Kart, Donkey Kong Country e Diddy's Quest, que deram nova vida ao SNES.



Os X-Men não saem do pedaço. Desenho do Gustavo Henrique Favaretto, de Brusque, SC

3DO

É verdade que o Saturno e o Playstation são sistemas mais poderosos que o 3DO? Como fica essa história com a M2, a placa que aumenta o poder de processamento do 3DO para 64 bits?

GENÉSIO LUIZ
São Paulo, SP

Será que a placa M2 vai melhorar a qualidade dos jogos já existentes para o 3DO? Ou será que, com ela, o aparelho só rodará jogos feitos para o novo padrão?

J. C. SAMPA
São Paulo, SP

O Playstation e o Saturno, lançados muito tempo depois do pioneiro 3DO, são realmente mais poderosos porque usam processadores mais modernos. Mas como vocês sabem, a 3DO Company não dorme de touca e vai passar a perna na concorrência com a placa M2 — que fará do 3DO um equipamento de 64 bits com chip Pentium. O que acontecerá com os jogos antigos? Provavelmente continuarão rodando, talvez até com maior rapidez, já que estarão sendo processados por um console mais poderoso. Mas podem apostar que os jogos feitos exclusivamente para o M2 serão muito superiores e não rodarão num 3DO sem a placa.

CHRGNG TRIGGER

Onde eu encontro a password para desativar a máquina que aparece no sonho de Lucca?

ROGÉRIO DE OLIVEIRA
Cuiabá, MT

De fato, não há um lugar para encontrá-la, Rogério. É preciso sacar quando ela é dita em outro lugar do game. A password é LARA, o nome da mãe da personagem. Para acioná-la aperte esses botões do SNES: L, A, R e A.

THE NEED FOR SPEED

Neste excelente jogo de 3DO existe alguma manha para buzinar durante a corrida? Ou, quem sabe, para tornar o carro indestrutível?

PAULO H. B. FRANCISCO
São Paulo, SP

Se existe a gente ainda não descobriu, Paulo. Por enquanto só sabemos buzinar na tela de escolha dos carros: quando você estiver selecionando um deles, aperte o X.



VENDO

NES com 4 carts e 2 controles. Felipe, tel.: (044) 248-6248, Curitiba, PR.

NES com 3 carts, um adaptador para o Super Charge e pistola. João Gustavo Ferraz, Praça Manoel Ribas, 12, apto. 12E, tel.: (044) 224-6875, Maringá, PR.

Mega Drive japonês, Game Boy com 2 carts, um game para computador, revistas AG (edições 1 a 48). Anibal Vivacqua, tel.: (011) 278-4594, São Paulo, SP.

Ação Games 54, 72, 74, 76, 78, 79 e 82. Thiago Bozi, tel.: (011) 454-2197, São Paulo, SP.

TROCO

Mega 3 com 2 carts e um controle por um SNES. Alexandre M. Brazeiro, Rua Marcelo Gama, 17, CEP 90540-040, Porto Alegre, RS.

Cart Granada por Rei Leão, do Mega e MK para Master. Vinícius Audi, tel.: (0124) 64-1028, São Sebastião, SP.

Carts Street of Rage e Sonic Spinball para Mega por SF 2. Só para cariocas. Cíntia Campos, Rua Catão, 200, CEP 21525-750, Rio de Janeiro, RJ.

Cart Super Copa do SNES por Zelda, SimCity ou outro do meu interesse. Só troco com pessoas de São Paulo. André M. Garcia, Av. Barro Branco, 554, CEP 04324-090, São Paulo, SP.

COMPRO

Revistas Ação Games números 9, 15 e 20. Eduardo L. Garcia, Av. Barro Branco, 554, CEP 04324-090, São Paulo, SP.

Cart Mega Man 6 e Tartarugas Ninja 3 ou Tournament Fight. Anésio, tel.: (0242) 43-9451, Petrópolis, RJ.

Qualquer revista AG entre os números 70 e 89. Pago Bem! Emanuel Lima Vasconcelos, Rua Pedro Barbosa Filho, 379, Castelo Barco III, CEP 58050-610, João Pessoa, PB.

BAD



G A M E

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GA



CARTUCHOS
CONSOLAS
JOYSTICKS
CD'S
ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJA



ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E

Rua Mere Amedea, 820 - VI. Maria - São Paulo - SP - CEP

Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 955-

SHOTS

Testamos

A Nintendo acaba com o mistério e mostra a máquina na Shoshinkai 95, realizada no fim de novembro em Tóquio. Ação Games, claro, estava lá para conferir

Reportagem: Ângelo Ishi. Fotos: Sílvio Seino. Imagens dos jogos: Divulgação



Vista geral da feira da Nintendo, que durou apenas três dias mas recebeu 50 mil visitantes. No destaque, as filas para jogar Super Mario 64.



Na vitrine, o revolucionário joystick em 7 cores, que tem no verso a entrada para o cartão magnético em que o jogador "salva" seu game e — circundado na foto — o botão para ejetar o cartão. O joystick será o primeiro capaz de sentir a pressão dos dedos. O paddle em forma de botão, no centro, funciona como um joystick. Para usá-lo, o jogador fixa uma das mãos numa das pontas laterais e outra na ponta do centro.



O vitaminado console da Nintendo, até que enfim, rompe a cortina de fumaça em que vinha sendo mantido e mostra as caras. Mais de 50 mil pessoas conheceram e testaram a máquina na Shoshinkai (Famicom Space World 95), promovida pela própria fabricante em Tóquio. A feira foi o maior evento da temporada de Natal e ofuscou até os lançamentos de novos games nas lojas.

Foi também durante a Shoshinkai que a Nintendo revelou suas promessas: o lançamento oficial do Ultra 64 será no Japão (os americanos odeiam essa preferência!) em **21 de abril de 1996 com o preço de 250 dólares**. Uma centena de consoles foi colocada à disposição do público, mas apenas um jogo — em cartucho — estava disponível para o teste: Super Mario 64. Nosso correspondente no Japão, Ângelo Ishi, e o piloto convidado, Sílvio Seino, também estavam nessa e contam tudo pra você.

Rapidez, mas com poucos detalhes

Faltando ainda cinco meses para o lançamento, o único game disponível para teste era Super Mario 64. Com nome provisório, desenvolvido em apenas 50%, o jogo deixou a galera babando com sua ambientação tridimensional, o personagem movimentando-se em todas as direções e as cenas podendo ser vistas por vários ângulos sob o comando do jogador. "O personagem move-se rapidamente conforme o deslocamento de Mario", observa o piloto Sílvio Seino. Ele ficou satisfeito também com a velocidade de resposta aos seus comandos.

ULTRA 64



O Ultra 64 japonês recebeu novo logotipo, com quatro letras "N" coladas



mandos, embora tenha achado o joystick um pouco esquisito. "Às vezes o personagem vai para onde não queremos. Mas talvez isso mude depois que nos acostumarmos ao controle".

Como o jogo não estava completo, Sívio sentiu falta de maior detalhamento nas imagens — como textura em elementos do cenário —, ou um maior número de fases. "As imagens não usavam muitos polígonos e fica difícil imaginar se, com um cenário mais detalhado, o console teria a mesma velocidade de processamento. A resolução gráfica, por enquanto, não é muito diferente do que a gente vê no Saturno ou Playstation." Para o nosso correspondente, só seria possível avaliar inteiramente o desempenho do Ultra 64 com um jogo pronto. E provavelmente estas dúvidas só serão satisfeitas em abril, quando o console for lançado.

Cartuchos caros e joysticks em sete cores

Mesmo sabendo que Super Mario 64 estava sendo mostrado pela metade, o público que visitou a feira formou longas filas para testar o jogo e o novo console. Havia demos em vídeo de outros títulos

em desenvolvimento para o Ultra: The Legend of Zelda, Pilotwings, Kirby Bowl e Goldeneye 007. Todos eles em cartucho, como a Nintendo vem afirmando desde o princípio. Não foi divulgada a quantidade de memória dos carts. Mas o preço é de amargar: Super Mario 64 custará 98 dólares.

Uma novidade foram os joysticks, que estarão disponíveis em sete cores diferentes: cinza, preto, amarelo, vermelho, verde, azul turquesa e azul escuro. Certamente é para criar uma diferenciação entre os quatro controles que podem ser plugados simultaneamente no console. Na traseira do joystick, como já havíamos divulgado anteriormente, há uma entradinha para um cartão de memória. Ele servirá para o jogador "salvar" sua posição no game. O card poderá ser então colocado no joystick de outro console, permitindo que seu dono continue o jogo de onde parou.

"Há 30 jogos sendo produzidos para o Ultra", apura nosso correspondente, Ângelo Ishi. Ele ficou surpreso com o tamanho do evento organizado pela Nintendo, que ocupou um pavilhão inteiro do maior centro de convenções de Tóquio. "Só na palestra do presidente da empresa, Hiroshi Yamauchi, havia três mil ouvintes — entre jornalistas e pessoas do setor dos videogames."

"Ultra terá grandes jogos" garante a Nintendo

Na concorrida palestra que deu durante a feira, o bigboss da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, dispensou a modéstia. "O lançamento do Ultra 64 será o maior acontecimento da história dos videogames". Ele desculpou-se com o público por mostrar apenas um jogo — e desenvolvido apenas até a metade —, ciente dos riscos que isso significa. "Existe uma grande diferença entre um software em fase de criação e um já desenvolvido. Não adianta mostrar um jogo inacabado e dizer que ele será ótimo. Decidimos mostrar só o Super Mario porque é um jogo muito conhecido e que pode ser comparado com as versões anteriores."

O presidente da Nintendo insistiu na idéia de que, para um console ter sucesso, é preciso criar jogos muito legais. "Os jornais e revistas vivem dizendo que está começando uma nova geração do videogame. Para mim, não existe uma nova geração de hardware, e sim de software. O que o consumidor quer não é apenas trocar de máquina, mas jogar games criativos e originais. Ele quer sensações inéditas".

De acordo com Yamauchi, a Nintendo está empenhada em criar jogos excepcionais para o Ultra. Na visão dele, a chave para o sucesso está em aproveitar todo o potencial do console para fazer games que proporcionem novas sensações aos jogadores. "Um recurso muito importante do Ultra e que deve ser bem aproveitado é o seu controle, que permite total liberdade de movimentos para o jogador." Se for bem aproveitada,

A FICHA DO BICHO

CPU - Chip da série R4000 RISC de 64 Bits, 93.75 MHz.

Memória: Rambus D-RAM 4 Megabits

Velocidade máxima de transferência de dados: 4.5 Megabits/por segundo.

Co-processador: Chip RSPC (processador de som e gráfico e DP (pixel drawing), com 62 MHz.

Resolução gráfica: 256 x 224 640 x 480 Pixels.

***Placa de vídeo/Paleta**: 32 Bits RGBA (4.294.967.296 cores) com saída para telas de 21" (com 2.09.152 cores).

Tamanho: 26 cm de largura x 19cm de comprimento x 7,3 cm de altura.

Peso: 1,1 kg.

*** Pra você entender**: as placas de 32 bits já lançadas (3D Saturno e Playstation) possuem placas de 24 bits, que geram 16 milhões de cores. O Ultra tem capacidade muito maior (mais de bilhões de cores), mas a Nintendo informa a saída real. Na prática, não faz grande diferença: os telexes domésticos não reproduzem nem total de cores gerado pelo Ultra nem pelos outros consoles.

esta característica será um diferencial para, por exemplo, jogos de esporte. "Os produtos de jogos poderão dar um salto muito grande em qualidade se souberem aproveitar isso", cluiu Yamauchi

Os Primeiros Games

ULTRA 64 ULTRA 64 ULTRA 64 ULTRA 64



do Ultra

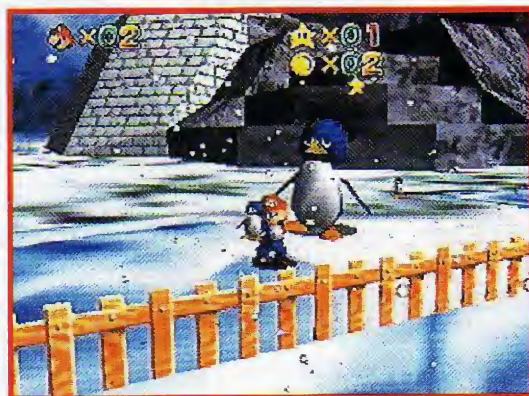
Confira as informações e imagens que chegaram da grande feira do Japão. Os nomes poderão ser alterados até o lançamento, porque nenhum deles foi finalizado

Super Mario 64

O grande hit da feira e o game com a produção mais adiantada (50% concluído até dezembro). A aventura do encanador começa em um mundo chamado "The World of Rocky Mountain". Todas as fases são tridimensionais e você vai esquiar, nadar, escalar montanhas de gelo, trepar em paredes e árvores. O game tem animações com cara de cinema e, segundo a Nintendo, a tecnologia é toda nova: tudo é feito com polígonos de alta definição. Mais: você terá liberdade total de movimentos e controle dos ângulos de visão. Confira algumas fotos!



Acima a tela de abertura do jogo e Mario enfrentando um pinguim numa fase de neve. Nas fotos abaixo, o encanador mergulha, numa recriação das fases aquáticas das primeiras versões

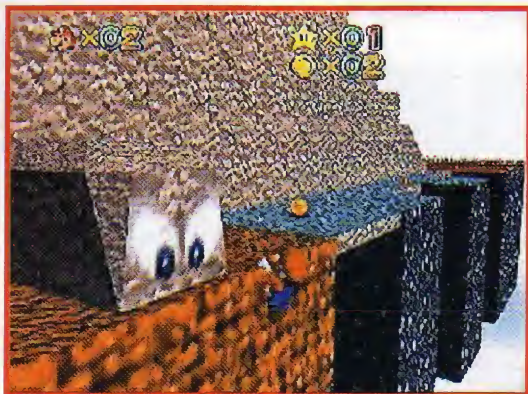


Mario enfrenta um dos reis Koopa em batalha tridimensional. Depois de levar um bafo de fogo, o bigodudo contorna o bicho, pega-o pelo rabo e gira em 360 graus pelo cenário. Dez!

A primeira fase de água exibida é incrível. Mario pode nadar em qualquer direção e enfrenta até tubarões. O realismo das imagens e o som das bolhas de ar é impressionante



Mario passeia pelos cenários, atrás de passagens e moedas. Repare que os marcadores continuam simples: vidas, moedas e estrelas. Mario também escala plataformas e paredes de pedra (foto abaixo)



Lembra-se dos fantasmilhas pentelhissimos da versão 1. Aqui eles aparecem mais assustadores, cara a cara com o encanador

No protótipo que jogamos, Mario também voa e enfrenta desafios inimagináveis nas primeiras versões, como essa canaleta quase real mergulhando na escuridão

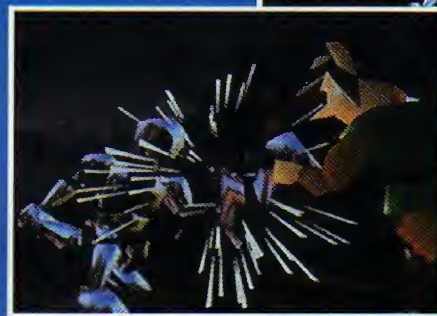


Zelda 64

A Nintendo assume que está criando um drive para discos

Esse é demais! Com apenas duas seqüências de Zelda 64 e uma afirmação quase lacônica, a Nintendo deixou todo mundo de boca aberta ao anunciar um game em disco digital para o Ultra. A novidade será exibida daqui a um ano. Os visitantes da feira puderam assistir, nas seqüências que você vê, a uma briga entre um Link poligonal e um cavaleiro de armadura brilhante. Na primeira parte, o cavaleiro ataca Link, mas os reflexos da armadura espelham as luzes e quase cegam a cena. Na cena seguinte, o herói de Hyrule defende-se com uma elegância nunca vista num golpe de luta. Zelda será o primei-

ro game desenvolvido para o DD Drive, um acessório para disco digital que, se for lançado, deverá arrebanhar a boca do balão. Isso porque a Nintendo só promete uma vez: são jogáveis na próxima Shoshinkai, ou seja, daqui a um ano. A Big N afirma que a tecnologia do DD Drive é superior à dos CD-ROMs atuais e permitirá ao jogador gravar infundáveis configurações de jogo, o que não é possível nos drives de CD-ROM.



No papel, a seqüência de Zelda não fica tão bonita. Mas em vídeo é impressionante!!

Kirby Bowl

Kirby Bowl nasce do sucesso que Kirby's Dream Course (SNES) fez no Japão. Como no outro game, você comandará Kirby, uma bolinha de golfe e poderá esquiar em florestas selvagens ou brigar com outros três kirbys numa luta do tipo caiu perdeu.



Pilot Wings 64

A Paradigm vai esmerilhar a recriação do seu jogo para o Super Nintendo. Como nos cartuchos, você pode voar com asa delta, helicóptero, jet-pack, detonando em rasantes e loopings. A diferença esta é visual, que trará paisagens em todas as partes dos EUA.





Mario Kart 64

O segundo game de Mario para o Ultra deverá estar pronto em junho. Veja só o visual em quatro jogadores. Provavelmente será possível jogar também no Ghost Mode. Outra presença quase certa é a de um Modo de Batalha, pra arrear parceiros.



Blastdozer

A Rare prepara um game inusitado: uma corrida com escavadeiras ultrapotentes. Seu trabalho é derrubar vilas, cidades e tudo o que pintar à sua frente, com segurança, antes que um terremoto aconteça. Esta será, sem dúvida, uma das maiores e mais impressionantes destruições que você já viu. Um game que deverá ser muito louco e original.

Creator

Imagine-se criando os seus próprios dinossauros e colocando-os em um mundo, também imaginado por você, com outras criaturas. De quebra, seu dinos devoram os personagens e você cria também animações e músicas. A Software Creations promete colocar a criatividade em suas mãos.

Buggy Battle

A Angel Studios trabalha nesta batalha de buggys em arena futurística. A Nintendo não deu maiores detalhes e exibiu apenas foto dos games.



Golden Eye 007

Game que será feito em cima do filme com o novo agente secreto inglês. Deverá ser no estilo Doom e com som de primeira. Como é criação da Rare, espera-se muito.

Body Harvest

A softhouse DMA Design nunca foi de se prender a convenções. Lemmings e Uniracers são prova disso. Em Body Harvest, você controlará inúmeros veículos para combater uma invasão alienígena. Inúmeros? Pois é, a DMA diz que serão mais de 80 opções, incluindo tanques e aviões.



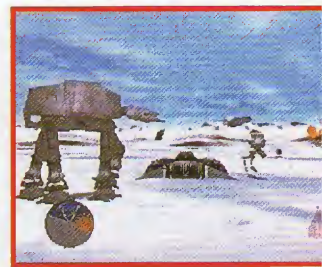
StarFox

A Nintendo só informa que será um game muito realista. A não ser, claro, pelo fato de que quem pilota sua nave é uma raposa.



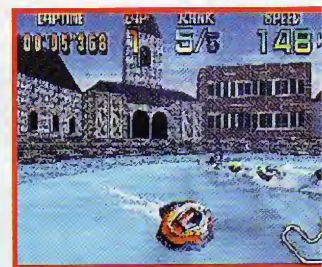
Shadows of the Empire

Game da linha StarWars com gráficos caprichados, pra lutar com as novas do bem das Dark Forces.



Wave Race 64

Direto do Game Boy para o U... O visual está incrível, parece F-Zero pilotado sobre as ondas. O game da Nintendo incluirá até corridas em esgotos e rios. As velas Water Bikes darão lugar a barcos futuristas supervelozes. Este game ainda promete bons gráficos 3D em modo Multi Player.



Chegou o calendário Fluir 96.



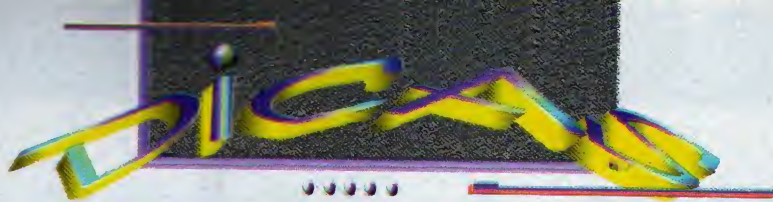
**REVISTA-PÔSTER
ESPECIAL**

Os outros calendários estão com os dias contados.

nas
bancas

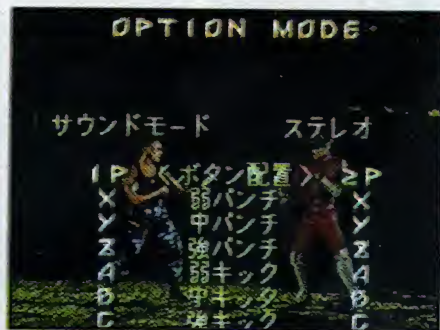
R E V I S T A
FLUIR
SURF É FLUIR


EDITORA
AZUL



Street Fighter the Movie

P
L
A
Y
S
T
A
T
I
O
N



Configuração secreta - O que acontece se você parar uma luta no meio e apertar Select? Aparece uma tela de configuração até então camuflada, com a qual você pode alterar as funções dos botões em plena luta. Dá para o gasto, né?

Primal Rage

S
E
C
R
E
T



Debug - Deixe este game ainda mais carniceiro com o debug mode. Na tela Main Menu, faça a seqüência ← três vezes, → três vezes, ← → três vezes. A palavra Cheat deve aparecer na tela. É só selecionar a nova opção para ir ao Cheat Menu e estrçalhar: invulnerabilidade, derrotar o oponente com uma porrada ou velocidade turbo. Haja mandíbula!

Urban Strike

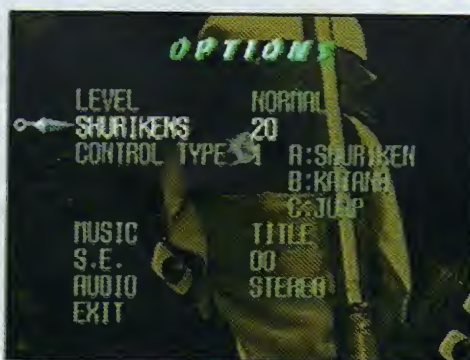
M
E
G
A

Passwords com 24 vidas - Com este monte de vidas, o jogo vira uma passeio. Decole agora mesmo com as passwords enviadas por Jackson L. dos Santos e Carlos C. Krueger, ambos de Penha (SC).

- Fase 1 - **YHLXFW63GGZ**
 - Fase 2 - **CDP7VTSHMM6**
 - Fase 3 - **ZDM7VTSHMM6**
 - Fase 4 - **9NSXGW63GGZ**
 - Fase 5 - **NDM7VTSHMM6**
 - Fase 6 - **HWP7VTSHMM6**
 - Fase 7 - **L6M7VTSHMM6**
 - Fase 8 - **GDM7V4SHMM6**
 - Fase 9 - **B3J7VTSHMM6**
 - Fase 10 - **WDM7VTSHMM6**
- Veja o final - **DMXZ96MKHPV**

Shinobi Legions

S
A
T
U
R
N
G



Shurikens e vídeo - Para não fugir à tradição, a mais nova versão de Shinobi também tem um truque para aumentar o número de shurikens — neste caso, para 999. Basta apertar R e L juntos na tela de options e, sem soltá-los, fazer a seqüência C, A, B. Se você quiser curtir todas as cenas em vídeo deste CD, faça a seqüência C, X, B, Y, A, Z e Start logo na apresentação do jogo.

Double Dragon



Lute com os chefes - Sem a menor cerimônia a SNK usou um procedimento igualzinho ao Capcom para acessar os chefes. Saca só: tela de seleção de personagens, deixe o cursor três segundos sobre cada um dos lutadores, seguindo exatamente a ordem Bill Marian, Cheng-Fu, Jimmy. Fazendo a seqüência no ritmo certo, você ouvirá a voz da Marian dizendo "bingo". Confira: Duke e Shuko vão pintar na tela pra você escolher. Bom, pelo menos dá pra tirar de letra.

Mechwarriors 3050



Munição ilimitada - Use a password M1R0G e vá para o game. Seja qual for a arma escolhida, a munição dela será ilimitada. Nada mau, hein?



Sonic And Knuckles

MEGA



Mais bônus - Começamos a achar que este assunto não tem fim. Os leitores Carlos Augusto S. dos Santos, do Rio de Janeiro, e Mário Alexandre M. Moura, de Tremembé (SP) passaram longe da milésima fase de bônus deste jogo. Mas antes que você anote as passwords, só pra lembrar: **plugue um cartucho Sonic 1 no Sonic and Knuckles e ligue o console. Quando aparecer a tela em que está escrito No Way, escolha passwords** e entre com as senhas abaixo para acessar algumas das milhares de fases de bônus que há neste jogo. Quem dá mais?

- Fase 1504 - 4582 8316 5575
- Fase 2004 - 4649 8566 3390
- Fase 2504 - 4383 6861 0198
- Fase 3004 - 3734 9911 4990
- Fase 3504 - 3562 4413 7958
- Fase 4035 - 5388 5933 9826
- Fase 4556 - 4139 7453 8230

Demon's Crest

SEGA



Password para o fim - O descoladíssimo leitor Ivan Luiz de Oliveira, de Guarulhos (SP), conseguiu esta password supercompleta para o fim deste jogo. Com ela você terá todos os itens e o Life no máximo. Não é incrível?

M	T	V	M
X	T	M	T
C	J	Q	L
D	T	W	H

Jurassic Park

MEGA



Password - A moda de testar nomes como passwords para este jogo pegou mesmo. Depois de **Wagner 93** e **Carlos 93**, o leitor Rudner Queiroz, de Taguatinga do Norte (DF) experimentou **Wilian 93** e deu certo. Com esta password, você começa o game no primeiro estágio com todos os equipamentos.

GAMES

& CIA Games e eletrônicos



SUPER N

★ MEGA DRIVE

SEGA SATURN

★ NEO - GEO CD

3 D

★ MASTER SYSTEM

OUTROS

MELHORES PREÇOS. CONFIRA!!!



MONTE C... SU... GAME LO...

ATENDEMOS VIAS PARA TODO OBRA

Rua Voluntários da Pátria Sobrelôja - Santana - São

FONES: (011) 290 290

Shopping Sorocaba - Lo FONES: (0152) 33.9

Public Comunicações

VIRTUA FIGHTER

Com certeza, papai Noel fez a alegria de centenas de pessoas tirando um Saturno de seu enorme saco vermelho. Nesse momento, nada melhor do que ter um superguia de Virtua Fighter, o game que vem junto com o console. São 120 golpes mais um superataque por personagem. Lembre-se de que os golpes valem para as versões Arcade, Saturno e Mega 32X.

AKIRA



Double Kick Duplo - → → + 2 vezes chute



Tetsuzanko - ← → → + soco + chute

- Double Kick - → → + chute
- Flying Punch - com o rival no chão, ↑ + soco
- Lariat - soco + defesa (juntos)
- Derruba o inimigo - ← + soco
- Soco no inimigo caído - ↘ + soco
- Overhead Hammer Punch - ↗ + soco
- Shin'iha - ↙ → + soco
- Hachimon Kaida - 2 vezes soco
- Kansui Tai - soco, chute
- Rimon Chouchuu - → →, soco
- Mouko Kohazan - ↓ →, soco
- Youshi Senrin - ← ↘, soco + chute

Giant Leap Attacks

- Rakugeki Sousui - → + soco
- Fuumon Toukai - ← + chute

Superataque

- Aplique um Tetsuzanko e depois um Shin'iha.

JACKY

- Rodada - aperte chute rapidamente
- Flying Knee - → → + chute
- Flip Kick - ↖ + chute
- Neck Breaker Drop - → → + soco
- Flying Elbow - com o rival no chão, ↑ + soco
- Giratória - chute + defesa
- Chute baixo - ↓ + chute + defesa
- Punch Spin - soco + chute
- Double Spin Kick - aperte chute 2 vezes
- Northern Light Bomb - Soco + defesa
- Spinning Arma Kick - ←, soco, chute



Soco especial - ← + 2 vezes soco



Elbow Spinning Kick - →, soco, chute

Superataque

- Detone um Punch Spin e um Double Spin Kick em seguida

JEFFRY



German Suplex 2 - perto do inimigo, → + soco



Dreaded Iron - ↓ + soco

- Flying Belly Splash - com o rival no solo, ↑ + soco
- Joelhada 1 - → → + chute
- Joelhada 2 - perto do inimigo, ↓ → + chute
- Pile Driver 1 - ← + soco
- Pile Driver 2 - ← ← + soco
- German Suplex 1 - → + soco
- Soco duplo - → ← + soco
- Back Flip - soco + defesa
- Upper - aperte soco 3 vezes
- Uppercut - → → + 2 vezes soco
- Knuckle Kick - soco, chute
- Splash Mountain - ↘ ↘, soco + chute
- Power Bomb - ↘, soco + defesa + chute
- Toekick Hammer - ↓, chute, soco

Superataque

- Faça um Back Flip e acabe com um Upper

KAGE



Girada - ↶ + chute



Joelhada - ← 2seg ↶ ↓ ↷ → + chute



Joça o inimigo para o alto - ← + soco

- Flying Headbutt - com o inimigo no chão, ↑ + soco
- Vertical Kick - → → + soco + chute + defesa
- Sweep - → → + chute
- Elbow Strike - → + soco
- Katana Gasumi - chute + soco + defesa
- Revolution Spin - aperte chute 3 vezes
- Double Punch - aperte soco 2 vezes
- Hagasane - soco, chute
- Resshoukyaku - 2 vezes soco, chute
- Kagegasumi - perto do inimigo, ← →, soco
- Haura Gasumi - soco + defesa

Giant Leap Attacks

- Kaiten Enzui Geri - ← ←, chute

Superataque

- Dê um Revolution Spin e depois um Double Punch

LAU

- Flying Footstomp - com o rival no chão, ↑ + soco
- Swift Elbow Attack - ← + soco
- Giratória - chute + defesa
- Piggyback - soco + defesa
- Renkantenshin - soco 3 vezes, depois chute
- Punch Kick - soco + chute
- Renkan Tenshin Soukyaku - 3 vezes soco, ↓, chute
- Shajoshou - ↷, soco



Pilão - ← → + soco



Vertical Kick - ↗ + chute



Mortal - ↶ ↷ + chute

Giant Leap Attacks

- Sousuishou - →, soco
- Toukuu Soutai - →, chute
- Kokyaku Haishou - ←, chute

Superataque

- Detone com Renkantenshin + Punch Kick

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

3 DO SEGA

NEO CD 32

NEO GEO

PLAYSTATION

MEGA DRIVE

SUPER NES

SATURN

JAGUAR

AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

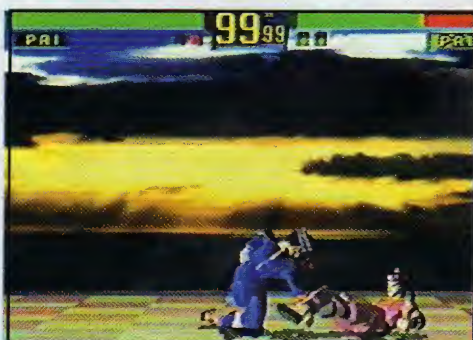
RUA SERRA DO JAPI, 8
TATUAPÉ - CEP 03309-0
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOR
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-0
TEL/FAX 959 0530

PAI

- Flying Knee Attack** - com o rival no chão, ↑ + soco
- Defesa com contra-ataque** - ↓ ↘ → + soco
- Neck Breaker Suplex** - → ↓ + soco
- Cartwheel Kick** - ↖ + chute
- Giratória baixa** - 3 vezes Soco + ↓ pressionado, depois chute
- Rasteira** - ↓ + chute + defesa
- Flying Kick** - → + chute
- Back Punch** - soco + chute



Derruba e soca o inimigo - → → + soco + chute



Puxa o inimigo pelo braço e derruba - perto do inimigo, soco + defesa

Giant Leap Attack

- Rakugeki Soutai** - →, soco

Stomp Attacks

- Rai' inshouda** - ↘, soco
- Renkan Hai Tenkyaku** - 3 vezes soco, ↖, chute
- Ensen Hairyuu** - ←, soco
- Senpuu Enjin** - ← →, soco

Superataque

- Comece com um Back Punch e arrase com uma Giratória baixa

WOLF



Human Windmill Toss - ← ↘ ↓ ↘ → + soco



Ombrada - → → + soco



Agarra e joga no chão - ↘ ↘ + soco + chute

- Flying Back Smash Attack** - ↑ + soco

- Pula e soca** - ← 2seg → + soco
- Neck Breaker Suplex** - soco + defesa
- Jogar o inimigo no chão** - → + soco
- Upper** - aperte soco 3 vezes
- Hammer Kick** - soco, chute
- Suplex** - ↙, soco + defesa + chute
- Sonic Upper** - ↘, soco

Giant Leap Attack

- Drop Kick** - →, chute

Superataque

- Inicie com um Upper e termine com um Hammer Kick

SARAH

- Flying Knee Attack** - com o oponente caído, + soco
- Charging Neck Lariat** - → → + soco
- Cartwheel Kick** - ↖ + chute
- Cartwheel Kick Duplo** - ↖ ↖ + chute
- Rising Knee** - aperte soco 3 vezes + chute
- Derruba o inimigo** - ↓ pressionado + soco defesa
- Punch Side Kick** - soco, ↓, chute
- Double Joint Slam** - →, soco, chute
- Double-Step Knee** - →, chute, ↘, chute
- Puch Upper** - soco, chute



Flying Knee - → → + chute



Suplex - soco + defesa



Seqüência de chutes - ↘ + 2 vezes chute

Superataque

- Aplice um Punch Upper e depois um Rising Knee

PLAYSTATION

WARHAWK Sony Interactive

Espacial - 1 jogador

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

A melhor coisa do game é a sensação de controle completo sobre a nave. Poderia trazer mais missões e estas deveriam ser mais longas

COMANDOS

São quatro opções.

Esta é a Precision:

X	Afterburner (Turbo)
	Dispara mísseis
	Metralhadora
	Seleciona mísseis
L1	Inclina para a esquerda/Gira
R1	Inclina para a direita
L2	Reduz velocidade/ Voa para trás
R2	Aumenta a velocidade
Select	Pausa
Start	Muda visão de jogo
↑	Desce
↓	Sobe

PASSWORDS

Canyon Zone (Missão 2)

Airship Zone (Missão 3)

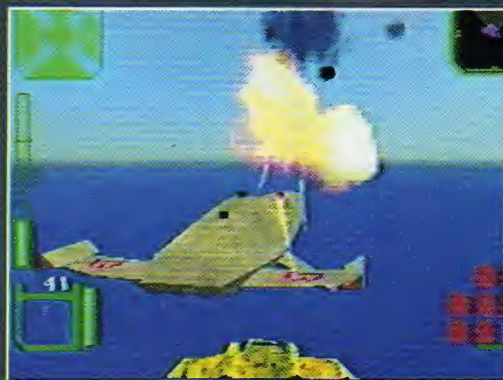
Volcanic Zone (Missão 4)

WARHAWK™

Uma bem sucedida mistura de simulador de vôo, com espacial e game de tiro é a melhor definição para Warhawk. A música, a ambientação de cenários e a navegação parecidas com Rebel Assault, mas neste jogo você comanda completamente a sua nave e não fica apenas atirando. O melhor de tudo é que comandar sua nave é muito simples e ela permite manobras bem legais, como um looping completo. Os gráficos têm uma definição maravilhosa e utilizam toda a capacidade do 32 bits da Sony. Experimente!

MISSÕES MISTERIOSAS

São seis missões e em quase todas o seu objetivo é resgatar Canisters, que são pequenas caixas vermelhas contendo uma desconhecida forma de energia, utilizada pelos seus misteriosos inimigos, os Kreel. Antes das missões, rola um resumo com imagens digitalizadas da melhor qualidade.



Em Airship Zone, você deve destruir naves que parecem tubarões-martelo, antes de encarar a monstruosa nave principal

MANOBRAS IMPOSSÍVEIS

Você comanda Warhawk, um avião de ataque muito poderoso, que tem capacidade de parar no ar, voar para trás e atravessar túneis e passagens estreitas. Uma versão mais sofisticada e futurista do caça Harrier, que fez fama na Guerra das Malvinas. O seu arsenal é composto de metralhadora, canhão e mísseis. No decorrer das batalhas dá para conseguir duas novas armas: a Flash Bomb e Doomsday Bomb. Use o Weapon Information para conferir as características das armas. Para saber dos ícones das armas e dados sobre o poderio inimigo, veja o Strategic Information. Em Special Acess, você digita as passwords.



Na segunda fase, você voa em Canyons am... Repare no capricho do depois de um detono, a nave aparece dan... da. Dez!

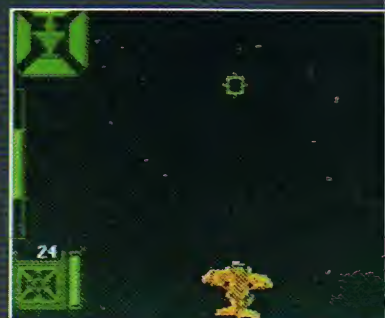


Esta é a estação principal da segunda fase. Destrua-a e depois entre nas passagens que surgem e pegue os Canisters

A sua comandante não é exatamente uma mulher delicada. Ignore a sua histeria e concentre-se na missão



Para dar um looping, aperte o Direcional para baixo várias vezes, juntamente com o X. Dá até um frio na barriga...



SATURNG

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP Sega Sports

Corrida - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

Um jogoço, principalmente para quem conseguir o volante do console para pilotar. A Namco promete dar o troco, com o novo Ridge Racer para Playstation. Melhor pra nós.

COMANDOS

Esta é a configuração A:

A ou C	Freia
B	Acelera
X, Y ou Z	Troca de visão
L	Reduz as marchas
R	Aumenta as marchas



IMPRESSONANTE! Isto é o mínimo que pode se dizer sobre este CD da Sega. O game detonou nos fliperamas e conquistou uma legião de fãs. A versão de Saturno também faz bonito. Em gráficos e sons, ela é parecida com Daytona USA, mas traz algumas ótimas novidades. A principal é o modo para dois jogadores com tela dividida. Mas tem mais: dá para regular o carro conforme o estilo de pilotar e condições da pista; a jogabilidade está estupenda e a movimentação reproduz com perfeição as reações do carro nos diferentes pisos. Resumindo: um jogoço!



A Sega procurou o realismo e pôs até helicópteros voando durante as provas



O game oferece essas duas visões de pista. A melhor é que elas estão presentes no modo para dois jogadores



MODOS DE JOGO

ARCADE

Modo para um jogador que se divide em dois, com quatro carros para escolher em cada um. No **Practice**, dá para escolher uma das três pistas. Em **Championship**, você corre contra os outros quatorze concorrentes nas três pistas (deserto, floresta e montanha). Na primeira corrida, você larga em último. A sua posição final será a sua colocação na próxima corrida. Se conseguir ganhar na terceira pista (montanha), pinta uma pista nova, Lake Side, que é a mais difícil de todas. Depois disso, ela fica habilitada em todos os modos.

TIME ATTACK

Aqui você corre sozinho em uma das três pistas. Seu objetivo é baixar os tempos e dá para correr 3 voltas ou sem limite. Neste modo, você pode escolher seis carros, dois originais e quatro configurados por você.

2 PLAYER BATTLE

O próprio nome já diz, é um modo de Versus para dois jogadores. Como em Time Attack, você pode escolher os carros originais ou os configurados. Também escolhe a pista e o número de voltas.

Time Lag - Uma opção legal do modo 2 Player Battle. Dois corredores escolhem um intervalo de tempo a conseguir cobrir, entre 1 e segundos. Ambos largam ao mesmo tempo e, quem colocar a diferença de tempo selecionada em um dos checkpoints, é o vencedor.

Delayed Start - Você coloca um tempo de atraso (de 1 a 30 segundos) na largada para um dos competidores.

Slower Car Boost é uma opção que serve para ativar a competitividade. Quando é ativado, o carro que vem atrás desenvolve mais. Assim, a corrida vira um festival de ultrapassagens.



Em Arcade, você larga em último e deve dar o maior pau para chegar a tempo nos checkpoints. Fique ligado nas contagens regressivas



Lake Side é uma pista estreita e escorregadia. Perfeita para os feras mostrarem as suas habilidades



Nos modos para um jogador, pintam a seta na tela indicando a próxima curva



O Time Lag é ótimo para aumentar a competitividade. Afinal ninguém quer perder...



A Sega caprichou. Ao contrário de Daytona USA, você não tem a sensação de que o cenário está sendo construído conforme você se aproxima



As pistas têm dificuldade crescente. A da foto, é a mais difícil.



Em Records, você acessa os melhores tempos de todas as pistas e modos. Entre no hall da fama!



Fazer as curvas de lado, a milhão é uma emoção fortíssima. Dá-lhe adrenalina

PERSONALIZANDO O CARRO

Para correr em Time Attack e 2 Player Battle, você pode personalizar até quatro carros. Os carros são bastante equivalentes, mas em aceleração os modelos Toyota Celica são um pouco mais rápidos que os Lancia Delta. Confira os ajustes possíveis:

Handling - quanto maior a regulagem, mais rápido o carro responde.

Pneus (Tires) - o modelo mais mole é ideal para piso de pedras; o mais duro é indicado para terra.

Suspensão Dianteira e Traseira (F. Suspension e R. Suspension) - a mais dura é

melhor para terrenos montanhosos.

Escapamento (Blow Off Valve) - apenas para, mudar o ruído do motor.



Experimente diferentes tipos de regulagem para todas as pistas, antes de se decidir pela melhor

MANHAS DE VOLANTE

A pilotagem neste game exige muito mais perícia do que na maioria dos outros jogos de corrida. Isto porque os pisos são muito variados, como areia, grama, terra e pedras. Na medida do possível, deve-se fazer tangência nas curvas. Mas em muitos lugares a aderência é tão baixa que é melhor contornar as curvas pelo lado, com o carro desgarrando. Dirigir usando o câmbio manual também é fundamental para uma boa performance.

OS CIRCUITOS

DESERTO - O primeiro circuito é bom para pegar as manhas do carro: pistas largas com curvas suaves

FLORESTA - A coisa começa apertada. Começam aparecer curvas fechadas e é difícil segurar o carro

MONTANHA - Difícil pacas: é difícil acompanhar os adversários e se bater dificilmente você vence

LAKE SIDE - Dificuldade animal, só para Prós. Sacou?



X-MEN CHILDREN OF ATOM

Capcom

Luta - 1 ou 2 jogadores
CD japonês

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

Muito bom! Segue fielmente as principais características da versão arcade e ainda traz algumas novidades

GOLPES

Os combos continuam sendo o filé mignon do game. É possível acertar o inimigo no chão, no alto e em qualquer lugar. Também foram man-tidas as esquivas e ataques de surpresa. Com ←←ou→→ é possível reverter um ataque do inimigo e vencer uma luta perdida.

X Ability - Você se lembra? São golpes especiais de cada personagem, que só podem ser usados com a barra de energia cheia. Para carregá-la utilize os Special Moves.

Hyper X - Supermagia de cada personagem.

QUEDAS E AGARRÕES

Quando você for agarrado e arremessado pra cima, poderá se machucar. Evite isso colocando o direcional ↓ + 3 Socos. Assim você cai em pé, embora "gaste" um pouco de energia de seu X Ability

"É igualzinho ao arcade!!" Essa foi a frase mais repetida pelos pilotos de Ação Games quando destrincharam este maravilhoso CD. Trata-se da primeira versão na íntegra dos fliperamas pra detonar em casa. Na real, há algumas diferenças nas opções e

modos, para melhor. Na hora do ver não há mudanças, salvo o "Loading", que não chega a atrapalhar. Com uma jogabilidade em cima e sonora de ótima qualidade, X-Men Children of Atom é uma ótima pedida.

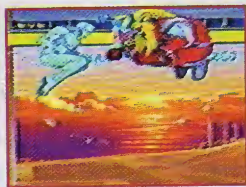


AUTOGUARD

Você pode optar por defesa manual ou automática na tela de escolha. Fique esperto: a defesa automática só dura um round por luta e modifica seus comandos nela.

MORTE SÚBITA

Após um empate no terceiro round, o quarto round será vencido por quem conseguir acertar o adversário primeiro. Vale golpe simples ou especial.



SUPERPULOS

Fazendo a sequência ↓ ↑ rapidamente, seu personagem pode saltar até três telas de altura!

RASTEIRAS

Conseguindo dar uma rasteira no inimigo, você terá, por alguns segundos, a chance de acertá-lo novamente. A menos que ele dê ←← + Soco ou Chute. Neste caso, o cara consegue se esquivar de seu segundo golpe.

MODOS DE LUTA

- Arcade Game** - O nome já diz: é igual na máquina.
- Versus** - Você contra um amigo disputam uma melhor de três rounds.
- Survival** - Você encara os demais adversários, em um único round e com uma barra de energia só. Vencendo ganha-se um teco de energia.
- Group Battle** - Um ou 2 jogadores montam times de até 5 lutadores. São lutas de um round e o vencedor fica, com energia cheia para a próxima.

OPÇÕES

São poucas, mas boas. Você define: nível de dificuldade (de 1 a 3 ou Free Select - nesse caso, você define só na hora da luta), nível de dificuldade (mínimo de um até máximo de oito), tempo de áudio estéreo ou mono. Ao configurar o seu jogo, você tem uma novidade: se quiser, poderá habilitar os botões L e R para que funcionem como três botões de Soco ou de Chute, juntos. Se quiser, eles ficam sem função.

OS CHEFES

AKUMA

Segure o cursor 2 segundos em cada um dos 5 lutadores, nesta seqüência: Spiral, Ice Cream, Colossus, Cyclops, Omega Red e Silver Samurai. Em seguida, aperte SF + CF + Cf simultaneamente. Bingo! Já você ouve uma voz dizendo "Silver Samurai". O cara sai da tela e o poderoso Akuma! aparece, caindo do alto da tela. Os golpes? São basicamente os mesmos do Ryu e estes:

- Special** - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco
- Voadora** - ↑ ↓ ↘ → + Chute
- Magia no ar** - ↑ ↓ ↘ → + Soco
- Reversal** - quando atacado, ↓ ↙ ← + Soco



Special 2 - → ↓ ↘ → ↓ ↘ + 3 Socos

Juggernaut (o Fanático)

O irmão do Prof. Xavier está de volta. O cara não é mutante, mas, seus poderes são mágicos e ele odeia muito os X-Men e seu irmão. Quer destruir tudo e todos.



Magneto (o Mestre do Magnetismo)

Magneto discorda da tentativa de pacificar humanos e mutantes pois acha que estes são superiores. Seu objetivo é destruir os X-Men e dominar o Mundo



COLOSSUS

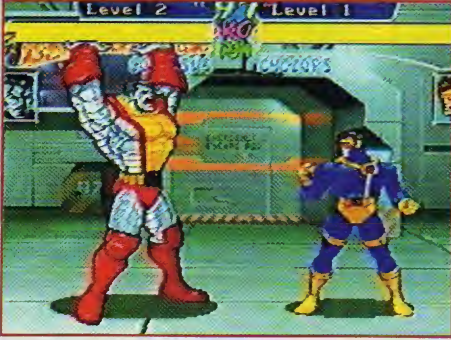
Special Moves

Giant Swing - ↓ ↘ → + Soco
Power Tackle - ↓ ↘ → + Chute (com esse golpe o herói fica invencível às magias inimigas)

Hyper X

Super Dive - ↓ ↘ → + 3 Socos (acerta na subida e na descida)

X Ability



Super Armour - ↓ ↘ ← + 3 Socos (enquanto está brilhando, nada o derruba. Bom para partir para cima do adversário)

Outras características

- **Knock Down** - no ar, → + Soco forte
- **Lift Up** - perto do inimigo, aperte ↓ + Soco para levá-lo do chão. Até os golpes normais podem tirar energia do inimigo

PSYLOCKE

Special Moves

PSI-Blast - ↓ ↘ → + Soco
PSI-Blade Spin - ↓ ↘ → + Chute

Hyper X

PSI-Thrust - ↓ ↘ → + 3 Socos (+ direcional + Soco, continua o golpe)

X Ability

Nin-Jutu - ↓ ↘ ← + qualquer botão

Outras características

- Dá pulos duplos
- Faz combos com golpes normais

ICEMAN

Special Moves

Ice Beam - ↓ ↘ → + Soco (bate todas as magias, include a Power Tackle do Colossus)
Ice Avalanche - Soco forte + Chute (forte cai na frente, médio cai na metade da tela e fraco, bem perto do herói)

Hyper X

Arctic Attack - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability

Ice Fist - ↓ ↘ ← + 3 Socos

Outra característica

- O Icebeam é bom para segurar os lasers

CYCLOPS

Special Moves

Optic Blast - ↓ ↘ → + Soco
Rising Upper Cut - → ↓ ↘ + Soco (continue apertando até levantar o inimigo)

Hyper X



Mega Optic Blast - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability

Super Optic Blast - ↓ ↘ ← + 1 Soco (com o direcional você comanda a direção do raio)

Outras características

- Dá pulos duplos
- Ataca agachado
- Faz combos com golpes normais

WOLVERINE

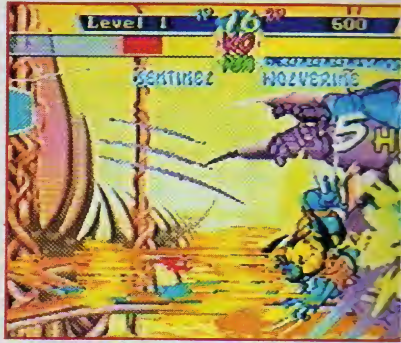
Special Moves

Drill Claw - direcional + Soco forte + forte
Tornado Claw - → ↓ ↘ + Soco (com apertando Soco para levantar o inimigo)

X Ability

Healing Factor - ↓ ↘ ← + 3 Chutes (com comando ele recupera parte de sua energia)

Hyper X



Berserker Barrage - ↓ ↘ → + 3 Socos

Outras características

- Pula da parede (mova o direcional com a parede)
- Basta um Soco forte para derrubar o adversário

STORM

Special Moves

Whirl Wind - ↓ ↘ → + Soco
Lightning Attack - direcional + Soco forte

Hyper X

Lightning Storm - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability

Flying - ↓ ↘ ← + 3 Socos
Wind Control Back - ↓ ↘ ← + 3 Chutes
Wind Control Front - ↓ ↘ → + 3 Chutes

Outras características

- Movimenta-se durante os pulos
- Ataca e corre (direcional + 3 socos) enquanto pula

SENTINEL



Special Moves

Rocket Punch - ↓ ↘ → + Soco
Sentinel Force - ↓ ↘ → + Chute

Hyper X

Plasma Storm - ↓ ↘ → + 3 Socos

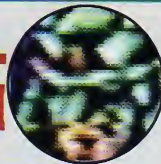
X Ability

Flying - ↓ ↘ ← + 3 Socos

Outras características

- **Knock Down** - no ar, ↓ + Soco forte
- **Gancho** - perto do inimigo ↓ + Soco
- Até os golpes normais podem tirar a energia inimiga
- **Lift Up** - perto do inimigo, aperte ↓ + Soco para levá-lo do chão

SILVER-SAMURAI



Special Moves

Shuriken - ↓ ↘ → + Soco
Hyakuretutou - aperte Soco rapidamente

Hyper X

Raimeiken - ↓ ↘ → + 3 Socos

X Ability

Touki - ↓ ↘ ← + qualquer Soco
Bunsin - ↓ ↘ ← + 3 Chutes

Outra característica

- Até os golpes normais podem furar a defesa inimiga

SPIRAL



Special Moves

Dancing Sword - → ↘ ↓ ↘ ← + 3 Socos
6-Hand Grapple - ↓ ↑ + Soco

Hyper X

Metamorphose - ↓ ↘ → + 3 Socos (morfa-a em todos os personagens e acerta um 18 hit-combo)

X Ability

Dance - ↓ ↘ ← + botões abaixo:
Soco fraco - troca de posição
Soco médio - teleport
Soco forte - queda rápida
Chute fraco - power-up
Chute médio - supervelocidade
Chute forte - invisibilidade

OMEGA RED



Special Moves

Carbonadium-Coil - ↓ ↘ ↘ Soco (apertando Soco repetidamente, rouba energia do inimigo)
Omega Strike - ↓ ↘ → + (aperte Chute novamente para parar o golpe)

Hyper X

Omega Destroyer - ↓ ↘ ↘ Socos

Outras características

- Pode correr no alto
- Após agarrar o rival com o es, você pode acertá-lo com outro golpe (Direcional + Soco) ou absorver sua energia ou poder (aperte Soco ou Chute rapidamente)
- Ataca enquanto pula



VIRTUA COP

VIRTUA COP Sega

Tiro - 1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

O game é bom e envolvente. Mas como são apenas três telas, acaba ficando repetitivo. Mesmo com as opções de modos Ranking e Mirror

COMANDOS

O joystick pode ser configurado. O padrão é este:

- A Atira
- B Aumenta velocidade da mira
- C, C rapidamente Recarrega
- Start Pausa o game

Reféns e Power-ups

Atire em barris, caixas, carros e nos inimigos que aparecem correndo, para faturar novos tiros. Cuidando com os reféns: ao acertar qualquer um você perde uma vida.

Opções básicas

Você escolhe graus de dificuldade definindo resistência dos inimigos, seu número de vidas, de Continues e o Sigh (mira automática). Pode também configurar os comandos, regular a mira e o som.

Virtua Cop foi sucesso nos arcades e estréia nos consoles domésticos como o primeiro game de tiro com gráficos poligonais. Até agora, todos eram digitalizados. O resultado ficou legal: os gráficos foram texturizados e a ambientação tridimensional é tão boa que chega a deixar o jogador tonto de vez em quando. De quebra, ele inaugura também uma pistola para o Saturno, que vem na caixa do CD americano ou do japonês. No Brasil, a Tec Toy lançou o CD no Natal, mas sem a pistola, que deverá pintar só em 96. Mas tudo bem: jogar com o joystick não é tão mal assim.



Os heróis do jogo, num supervis

Todos os lances

A história rola em Virtual City, onde um sindicato do crime está dominando a cidade. Sua missão é acabar com o misterioso grupo. São apenas 3 fases, com 3 cenas em cada uma. Ao começar, você tem apenas o modo de treino e o Arcade, em que dá para jogar a dois.

Modo e Opção extras

Só aparecem depois de zerar o game uma primeira vez. O Modo Ranking é para um jogador apenas e nele a CPU calcula toda sua performance e, no final, dá seu desempenho e colocação. Não há Continues e você dispõe de apenas cinco vidas. Na opção extra, a Mirror, a tela fica de "de-cabeça-para-baixo" e você vê no final as estatísticas das partidas jogadas.

Chefe osso duro de roer: Detone os mísseis para que eles não te fritem



Aqui o chefe aparece dentro desse robô. Ative no braço direito



Destraindo as caixas você encontra armas valiosas. Mande bala!



Sinta-se o Rambo. Seu último inimigo está nesse helicóptero. Detone!



Este é um refém, não vá se enganar, ou a vidinha



**NOVA
FIM**

A NOVA TOCA O QUE VOCE QUER



EARTHWORM JIM 2 Playmates

Aventura - 1 jogador
24 Mega

SNES

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

MEGA

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

Legal demais, com gráficos tão bons quanto no primeiro game. Jogadores exigentes vão resmungar, pois Jim encolheu, o desafio é baba e faltaram chefes

COMANDOS

São configuráveis.
Veja a nossa sugestão:

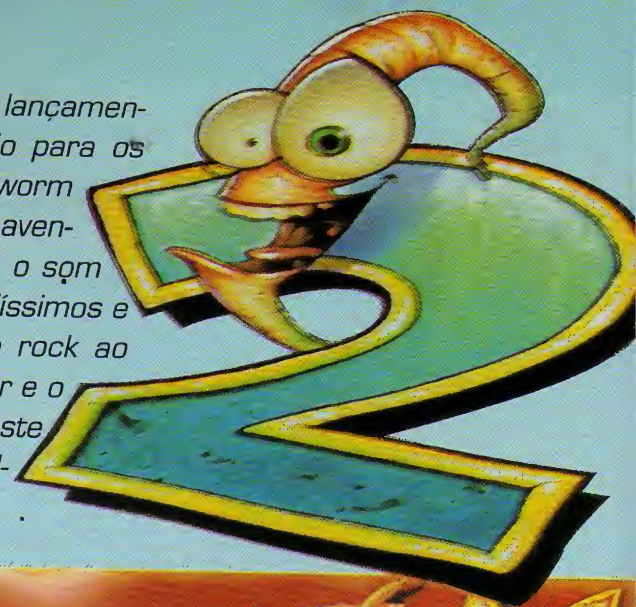
SNES

- A Chicote
- B Pula
- B, B Solta a meleca verde
- X, L ou R Seleciona a arma
- Y Atira/Abre o pára-quadras

MEGA

- A Atira/Abre o pára-quadras
- B Chicote
- C Pula
- C, C Solta a meleca verde

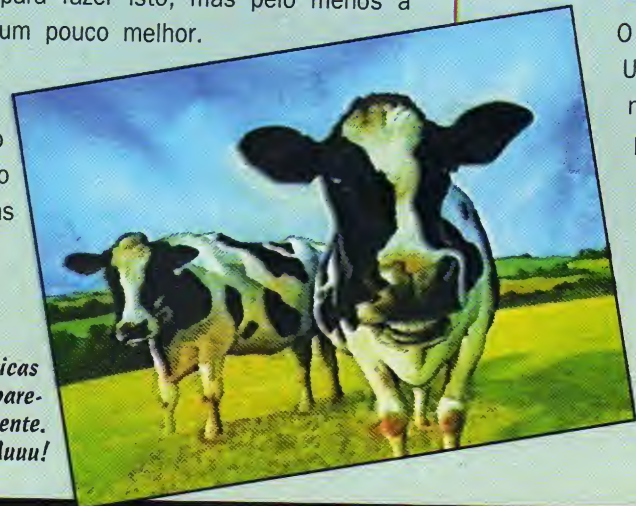
Nesta época de transição para 32 bits, o lançamento deste cart é um verdadeiro colírio para os jogadores dos 16. A continuação de Earthworm Jim conseguiu manter o pique da primeira aventura. Além disso, traz gráficos infernais e o som merece um prêmio: são efeitos engraçadíssimos e uma trilha sonora ótima, que trafega do rock ao romântico, sem enjoar. O louco bom-humor e o carisma da espalhafatosa minhoca fazem deste game uma referência obrigatória para qualquer jogador que se preze. Demais!



SNES versus Mega

As diferenças entre as duas versões são mínimas e se restringem a detalhes. Entre as fases, pinta uma tela com a famosa dupla de vacas que elogiam você com um Well Done (algo como Muito bom!). Na versão do Super NES, dá para brincar com esta locução apertando os botões do joystick. Cada um corresponde a um tom de voz. Assim dá para ouvir de uma voz fininha até uma bem grossa. No Mega não dá para fazer isto, mas pelo menos a jogabilidade é um pouco melhor.

Infelizmente, a versão para console Sega não traz um botão para selecionar as armas.



As simpáticas vaquinhas comparecem novamente. Muuu!

Atrás da Princesa

Depois da primeira aventura, Jim estava numa boa com a princesa What's Her Name; quando o maléfico Psy-Crow sequestrou, com a intenção de se casar para se transformar no imperador da galáxia. Logicamente, nosso desastrado herói irá impedi-lo.

Novidades

O game tem dez fases e quatro armas novas. Uma delas, a bubble gun, não serve para nada, é mais uma piada do game. Agora Jim pode planar com um pára-quadras e soltar uma meleca verde que serve para se defender de outras em melecas verdes. Durante a ação, você deve pegar armas, itens e os "pedaços" das passwords. Assim você salva os seus avanços. Mas preste atenção, pois as passwords só funcionam com o videogame ligado. Se desligar, é aquele abraço.

MINHOCAÇOS

Confira as novas armas de Jim



Mega Plasma



Barn Blaster



3-Finger Gun



Bubble Gum



Homing Missile

Anything But Tangerines



Logo no começo, à esquerda, há uma vida no alto. Vá para a direita e, antes da língua, suba, dependure-se com a meleca e pegue-a.



Carregue o porco (ponha o Direcional para baixo) e coloque-o na rampa. Aí mexa na chavinha, para que o porco caia sobre o bicho que bloqueia a sua passagem.



Atire no teto para que despenquem montes de coisas sobre o figura que lhe atrapalha.



Com o Direcional, você controla a velocidade na subida da escada. Se a velha o acertar, você volta tudo.

Lorenzo's Soil



Aqui, o seu tempo é limitado. O lance é atirar para cima, para abrir caminho na areia. Pegue os relógios para aumentar o seu prazo.



O primeiro chefe a pintar é este casulo. Atire, de longe, nele e nos "casulinhos". Quando ele vier para cima, pule-o pois quando ele o engole, tira um bom teco da sua energia.

Puppy Love



A cada duas fases, rola este bônus. Psy-Crow joga filhotes do seu fiel cachorro Puppy (remember?) e você deve rebatê-los até o cão rosa. Cada vez que aperta o B, Jim vai para um lado e, com A + Direcional, ele se joga. Se caem quatro cachorros, Puppy fica bravo e o ataca. Psy-Crow também joga pedaços de password e, quando você leva a bomba, a brincadeira muda de round.

Villi People



Nesta fase, Jim aparece disfarçado de salamandra. Você deve conduzi-lo sem gastar nas beiradas e nem nos "cogumelos" de pinball. No final, você será submetido a um concurso de perguntas cretinas do tipo "quantas pernas tem um tubarão?". O número de perguntas é igual ao número de moedas que você coletou. Depois das perguntas, rola um teste de memória, com seqüências de luzes para você repetir.

The Flyin' King



Agora, empurre o balão até o final da fase. Tome cuidado para não atirar nele, senão ele explode. Quando os gordos grudarem em você, aperte B várias vezes para se desvencilhar. Quando chegar ao chefe, atire no balão para mandá-lo para os ares.



A minhoca ataca novamente. Agora com mais armas e novas piadas

Udderly Abducted



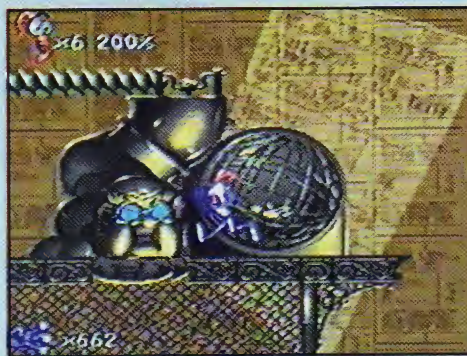
Neste curioso lugar, as vacas brotam em flores! Estranhismos à parte, elas servem para abrir o seu caminho. Carregue-as para as casinhas: elas dão leite, que cai num caldeirão e faz uma gangorra com a porta. Quando elas estiverem com fogo na cabeça, jogue-as dentro da banheira para que não explodam.

Inflated Head

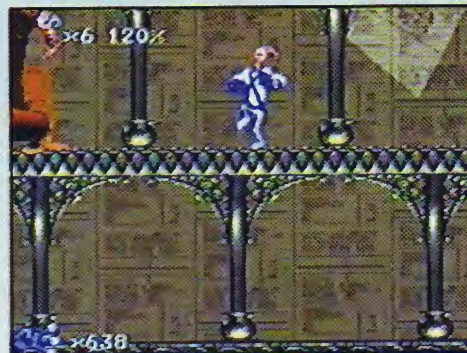


Desta vez, Jim flutua com a cabeça inflada. Use Y para descer e B para subir. Pegue as minhocas e, no fim da fase, pinta uma brincadeira parecida com a de Villi People.

Iso 9000



Carregue o rato para dentro da esfera e encaixe-o na "bola" da máquina. Assim, você irá para a parte de baixo do cenário.



O chefe da fase é a portinha que você não consegue alcançar. Coloque o armário no piso de cima e corra atrás da porta. Ela cai e aí é só passar sobre ela.

Level Ate



Na fase Junk Food, desligue os fogões, estoure os ovos sobre a chapa, para passar sem se ferir.

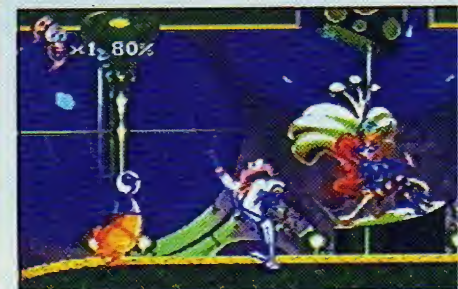


Atire para detonar o chefe bisteca. Quando ele descer, fique pulando e mudando de lado. Páre sobre os tomates, pois sobre a mussarela você afunda.

See Jim Run



Na última fase, você simplesmente tem que correr e chegar ao final antes do Psy-Crow que está na cola. Atire nele para atrasá-lo e pegue o item J, para correr mais.



Sim, você chegou antes de Psy-Crow até a princesa e conseguiu o seu amor de volta. Well Done!



DOOM TROOPERS Playmates e Adrenalin

Ação - 1 ou 2 jogadores

SNES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

MEGA

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

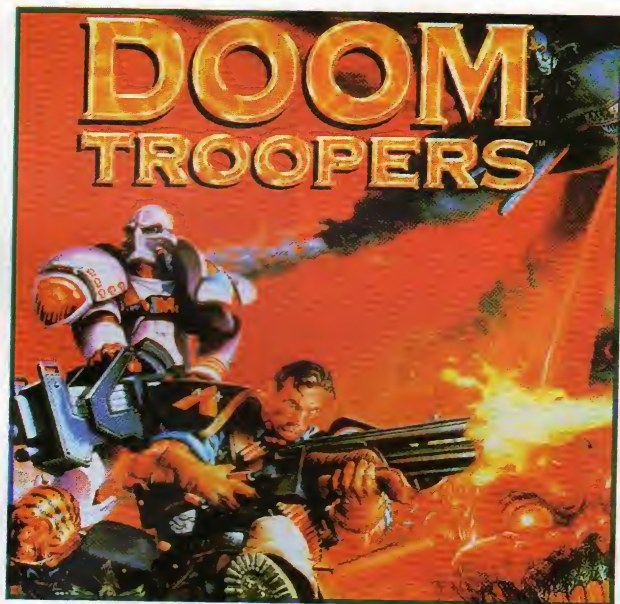
Quem curtiu Contra vai gostar: fácil de jogar, mas com desafio pauleira e muita ação

PASSWORDS

Mercúrio - IMPERIAL
Plutão - DOOMLORD
Nero - CYBERTOX

★ Você escolhe de 1 a 5 vidas para começar

★ No canto inferior esquerdo você confere o marcador de munição de sua arma comum e do míssil. No alto, em porcentagem, sua energia e número de vidas



VÊNUS

Para atravessar a cachoeira, atire nos caras, use-os como balsas e siga pulando



No fim da cachoeira, atire nos caras e entre nesta passagem para papar um Continue



Que nojo! Esse chefe escroto vomita sem parar. Atire em diagonal, pois não dá pra subir nos ossos

PLANETA NERO

O chefe final deste planeta é esse gigante, protegido por um fecho de luz. Atire somente na cabeça



Da parceria entre Adrenalin e Playmates surgiu Doom Troopers, um game no qual soldados combatem num futuro distante. Eles perseguem robôs que espalham o mal em quatro planetas. Doom Troopers tem ritmo e pique o típico jogo de ação, cheio de tiros que a moçada adora. Munidos de armas potentes, Mitch Hunter e Steiner lutam nos planetas, cada um com três telas e chefe no final. O game traz itens escondidos em cada planeta e os soldados ganham munição extra ao acabar com o inimigo. Confira as imagens são da versão para SNES

MERCÚRIO



Esta cabeça... um vespa... Há... na f... Ao p... por e... seu... Direc... se in...

Para pôr o chefe bolão de escanteio, desvie do laser e tridente e atire na bolinha, seu terceiro ataque



COMANDOS

SNES

A	Tiro
B	Pulo
X	Míssil
Y	Ataque de perto
L	(com Autoclimb em On) - Soco/ Golpe com arma
L	(com Autoclimb em Off) - Escalar
R	Direção de tiro

MEGA

A	Ataque de perto
B	Tiro
C	Pulo
Na versão SNES, você decide se sua personagem escala locais sozinho ou não na opção Autoclimb (On/Off). No Mega é automático. tire o dedo do direcional para que ele para de escalar, ok?	



WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME Acclaim

Luta - 1 ou 2 jogadores

SNES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

MEGA

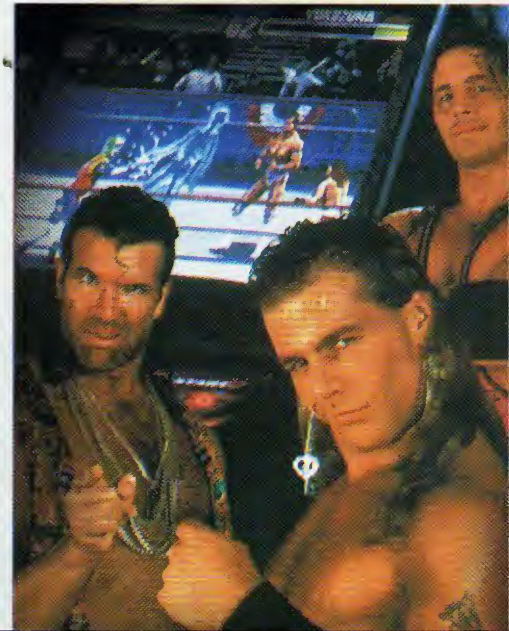
GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Fácil de jogar e muito legal. Os golpes são especiais pra você desenhar e rolar de rir.

★ A versão de SNES não traz Yokozuna e Bam Bam Bigelow

★ Jogando a dois dá pra encarar o modo Head to Head (1PL vs. 2PL) ou o Cooperative (1PL e 2PL vs. Computador)

Caras muito machos usando máscaras de palhaço, cordões de ouro ou brincos gigantes vão começar a invadir seu console. São as estrelas do Wrestling, ou simplesmente luta livre, um gênero que está ganhando fissurados rapidinho. Também, é uma farra: você pode pisar no pescoço do rival, morder e até bater no juiz. O primeiro a sair foi Royal Rumble. Depois vieram o WWW, Super-Wrestlemania e agora esta versão arcade para Mega e SNES, ambas boas. O game é divertido e diferente dos anteriores. São lutas de três rounds, como em Street Fighter, sem juiz no ringue. Seus lutadores agora têm Special Moves e até Combos. Tudo novidade em relação às versões anteriores. Nesta matéria você vê as imagens de Mega. Todos os golpes servem para as duas versões.



WRESTLEMANIA

THE ARCADE GAME

RAZOR RAMON

Special Moves

- Quick Slash - ↓ ↘ → + soco
- Dash'N Slash - soco 2 seg
- Quad Slam - → → + chute + chute repetidamente

Throws

- Fique ligado!! Para todos os movimentos Throws e Combos, antes você deve fazer : → → + soco forte
- Razor's Edge - → → + soco forte

Combos

- 21 Hit Combo - → → + soco forte, soco, chute, soco forte



Quad Slam - → → + chute + chute repetidamente

BAM BAM BIGELOW

Special Moves

- Fist Charge - soco 2seg.
- Fire Slam - soco forte 2 seg., Run, soco forte perto inimigo
- Scissor Kick - ← ← + chute forte

Throws

- Power Grab - soco forte - chute forte
- Backbreaker - Power Grab, ↓ ↓ + chute forte

Combos

- 20 Hit Combo - → →, soco forte, soco, chute, chute forte, soco forte



Pile Driver - ↓ ↓ + chute forte + soco repetidamente

DOINK

Special Moves

Hand Clap - ↓ ↘ → + soco (repetidamente para vários claps)

Joy Buzzer - soco 2 seg

Throws

Head Smash - → → + soco forte

Face Smash - ↓ ↓ + chute forte

Combos

20 Hit Combo - → → + soco forte, chute forte, soco, chute forte, chute

16 Hit Combo - → → + soco forte, chute forte, soco, chute

14 Hit Combo - → → + chute forte, soco forte, soco, chute



MARTELAGADA
Hammer - → → + chute forte + chute repetidamente

THE UNDERTAKER

Special Moves

Neckbreaker - soco 2seg.

Shadow Neckbreaker - soco 2 seg., Run, soco perto do inimigo

Damaging Ghosts - ↘ → + chute

Tombstone Smash - → → + chute forte + chute repetidamente

Combos

21 Hit Combo - → → + chute forte, chute, soco, soco forte, chute forte

Shadow Grab - ↘ → + soco



ESGANADA

BRETT HART

Special Moves

Rolling Uppercut - ↘ → + soco forte

Eye Poke - ↓ ↘ → + soco ou soco 2 seg.

Sharpshooter - soco forte perto do pé do oponente caído

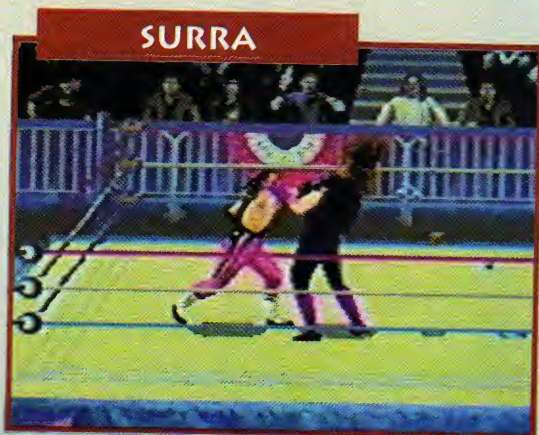
Lunging Uppercut - ↓ ↓ + soco

Throws

Face Slam - ↓ ↘ → + soco

Quad Slam - ↓ ↘ → + soco (repetidamente para 4 golpes)

DDT - Run + soco forte



SURRA

Combos

13 Hit Combo - → → + soco, soco forte, chute forte, soco

SHAWN MICHAELS

Special Moves

Double Snapkick - ← ← + chute forte

Bach Breaker - soco 2 seg

Flying Neck Throw - → → + chute forte

Drop Kick - → → + chute

Quad Kick - ↓ ↘ → + chute repetidamente



QUEBRA-COSTAS
Back Breaker - ↓ ↓ + chute forte

YOKOZUNA

Special Moves

Salt Throw - soco 2 seg.

Belly Charge - → → + soco

Head Knocker - → → + soco perto do inimigo

Leg Spin Throw - Power Grab, ↓ ↓ + chute forte

Neck Smash - → → + chute forte

Back Drop - ↓ ↓ + chute forte

Combos

9 Hit Combo - → → + soco, soco forte, chute forte

LEX LUGER

Special Moves

Fist Smash - soco 2 seg

Body Flail - → → + chute forte

Elbow Smash - → → + soco

Throws

Power Grab - soco forte + chute forte

Throw - ↓ ↓ + chute forte



INVERTIDA

Suplex - → → + soco forte

Throws

Leg Throw - Run + chute forte

Body Tackle - Power Grab + soco forte

Combo

16 Hit Combo - → → + chute, soco forte, ↓ ↘ → + chute

HUMILHAÇÃO



Power Grab - soco forte + chute

COMANDOS

A

B

X

Y

Y + R

MEGA 3 bot

A

A + B

C

C + B

A + C

MEGA 6 bot

A

C

X

Z

Y



DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST Rare

Aventura - 1 ou 2 Jogadores
Lançamento Playtronic



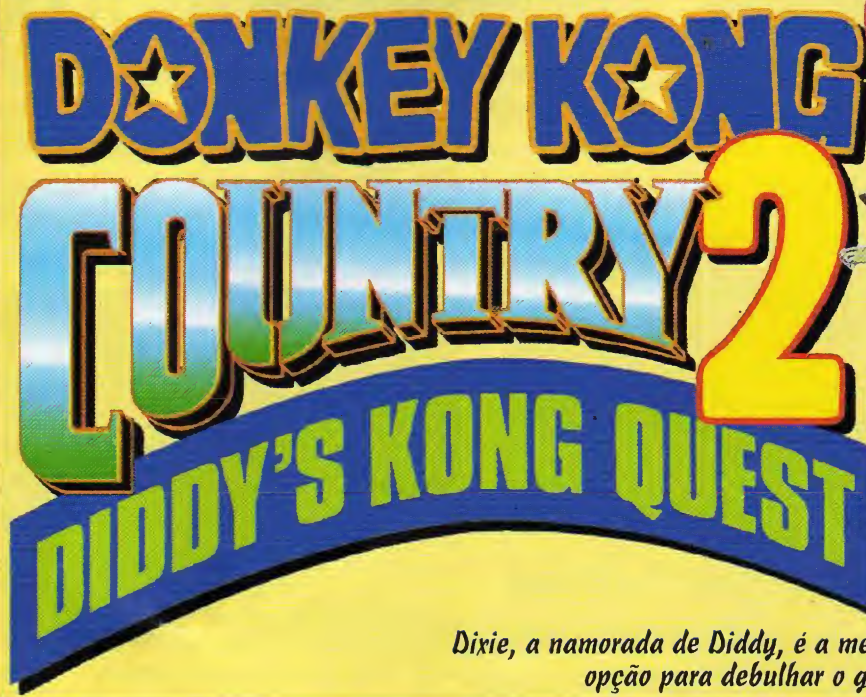
Como em Super Mario World, os mundos secretos fazem com que o game valha a pena por muito tempo

COMANDOS

Y perto do objeto	Pegar
Y segurado	Correr
Y	Dixie voa com cabelo-helicóptero
Y	Seqüência de estrelas (para o Diddy)
A	Um sobe nas costas do outro e apertando o Y, atira o que está nas costas
B	Pulo
X	Descer do Rambi

MODOS

No modo Conquest, apenas para um jogador, Diddy e Dixie disputam pra ver quem vence mais fases. Basta um joystick. Aperte o Select para alternar os personagens. Jogando a dois, também é preciso apertar o Select para dar a vez ao colega.



Dixie, a namorada de Diddy, é a melhor opção para debulhar o game

Como é este tal de DKQ?

No geral, o esquema de jogo é igual ao primeiro, mas o desafio aumentou. São seis mundos para explorar, cada um com várias fases. E, como em DKC, à medida que avança, outras fases vão se abrindo dentro do mundo em que você está. Dixie e Diddy encontram amigos pra ajudar, como Rambi, o simpático rinoceronte da primeira aventura. O clã Kong também está na aventura e cada um tem seu lugarzinho nos mundos. Também há muitos itens para tornar a tarefa mais fácil e, é claro, o bom humor de Diddy e sua namorada Dixie.

Barris e coisas de macaco

- Moeda de bananas** - Use-as para pagar pelas informações e o avião.
- Barris com personagem** - Devem ser estourados para libertar seu companheiro.
- Balão inflável** - Ajuda a atravessar lugares difíceis.
- Barril com o B** - Fase de bônus.
- Barril com exclamação** - Invencibilidade temporária.
- Moeda com o jacaré** - Para pagar Klubba. São raras e geralmente estão em fases de bônus.
- Moeda DK** - Apenas uma em cada mundo. Coletando todas, o final do game é diferente.
- Bananas** - Junte 100 para ganhar uma vida.
- Letras de K-O-N-G** - Formando a palavra, rola vida extra.
- Balões** - Vida extra.

A Família

A família Kong é muito importante no game. Seus membros sempre aparecem e dão dicas, salvam o game ou vendem objetos importantes. Conheça a galera e também Klubba, o guardião de mundos secretos.



Cranky

Ele guarda o Monkey Museum e dá dicas sobre a Ilha do Crocodilo em troca de moedas.

Ajudas

Conheça os amigos dos macacos. Eles estão sempre escondidos nos caixotes - exceto a foca - e ajudam temporariamente: caem fora quando pinta a placa com o sinal de proibido.

Novamente, a tecnologia da Silicon Graphics, somada ao trabalho da Nintendo e da Rare, deixa a gente de boca aberta. A bellissima continuação de Donkey Kong Country está ainda melhor que a primeira versão. Personagens quase esculpidos, cenários de uma nitidez que impressiona e, principalmente, músicas e efeitos sonoros espetaculares. Ouve-se a chuva e o vento soprando com tanto realismo que se pensa estar na cena. O gorila Donkey Kong é mais um marco nos videogames para SNES. Mas os astros desta versão são Diddy e Dixie. Confira e explore este cart: são 32 Mega de aventura e descontração.

Onde está Donkey Kong?

O malvado capitão Rool seqüestró Donkey Kong. Ansioso para salvar o amigão, Diddy e sua namorada Dixie começam a explorar a região onde o galeão do capitão encalhou. A macaca tem um potente rabo-de-cavalo que gira como uma hélice de helicóptero, facilitando a exploração das fases. Ela e o companheiro, apesar de preocupados, não perdem a disposição e fazem tudo para encontrar Donkey.



Kong

Wrinkly

Ela está em Kong Kollege. Dá pistas importantes para vencer o inimigo. Também salva o jogo (dá pra salvar até três jogos), mas cobra uma taxa em moedas de bananas. Somente o primeiro Save de cada fase é grátis (free).



Swanky

Ele gosta de fazer perguntas e mora em Swanky's Bonus Bonanza. Respondendo certo e pagando, você consegue vidas extras.



Funk

Você o encontra em Funk's Flights. Ele está disposto a lhe vender um avião. Mas só é possível comprá-lo depois de completar o mundo em que você estiver. Depois de concluído o mundo, você volta voando e fuça a fase atrás de passagens secretas.



Klubba

O guardião de mundos secretos. Não é da família e não aparece em todos os mundos. Se você pagar 15 moedas de jacaré, ele permite que você vá para um outro mundo, além dos seis que o game tem.



m boa hora



Glimmer

Ele é um peixe-lanterna que ilumina as fases áquaticas muito escuras.



Squitter

Uma aranha muito louca que usa tênis em todas as oito patas! Com o Y ela solta bolinhas de teias. Aperte e segure A para soltar uma teia de plataformas.



Clapper, a foca

Ela aparece em fases de lava e, pulando em suas costas, sopra a lava transformando-a em água.

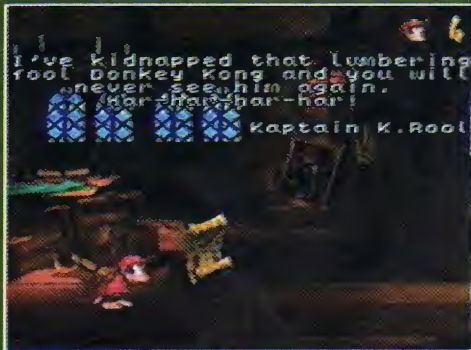


Rattly, a cobrinha-mola

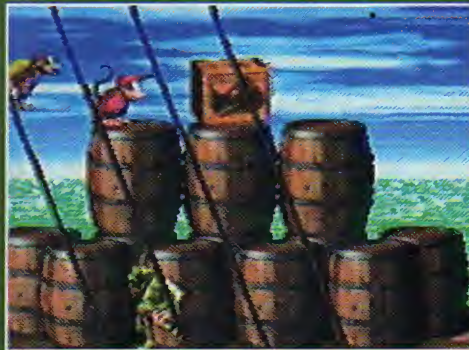
Aperte e segure o A para que ela pule mais alto.

Mundo 1 Gangplank Galleon

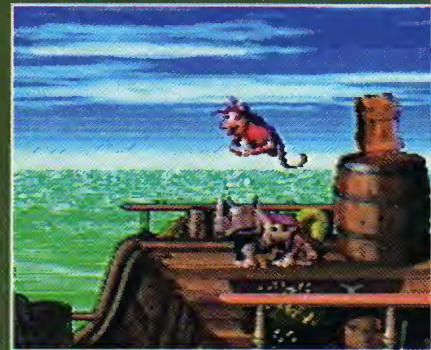
Pirate Panic



Entrando no galeão, logo à esquerda, você encontra o bilhete do rapto, na cabine



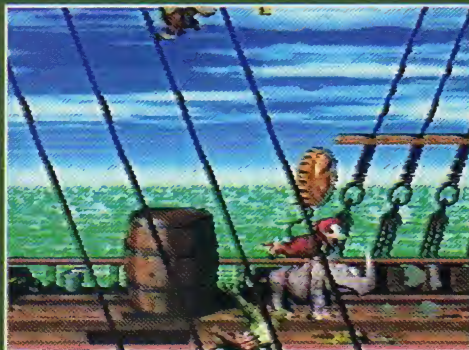
Aqui você liberta Rambi pra dar umas chifradas nos inimigos



Após encontrar Rambi, procure uma caixa cima do barril e siga para a esquerda



Atire a caixa na porta da cabine e entre no bônus.



Elimine tantos jacarés quanto puder e fature a moeda DK



Mainbrace Mayhem



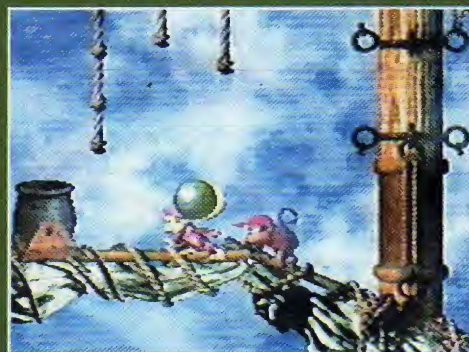
Percorra os mastros usando as cordas. Rapidez é fundamental



Passa a bandeira pirata, vá para direita, suba e ache o barril com estrelas, que marca a tela

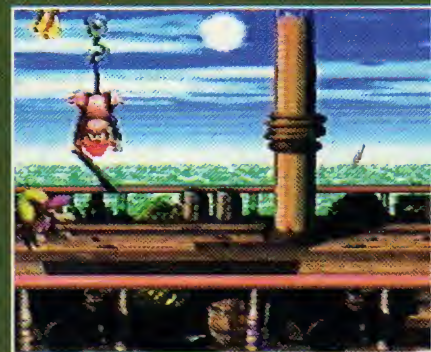


Que baba! O balão verde dá duas vidas extras na moleza



Coloque a bola de ferro no canhão e você será arremessado para outra fase de bônus

Gangplank Galley



Você pode atravessar pela fase pendurando nos ganchos

Lockjaw's Locker



Nade sem encostar nas arraias. Um simples raspão pode acabar com sua alegria

Topsail Trouble



A cada final de tela, pinta o teste de força. Os itens se revezam e você papa vidas, moedas...

Krow's Nest



O corvo solta ovos que ficam quicando. Lances esses, pegue os que não pulam e atire neles

Mundo 2 Crocodile Cauldron

Hot Head Hop



Muitas rochas e lava no caminho. Siga pulando na cabeça dos jacarés. Os marrons jogam longe



Os bônus das estrelas aparecem quando você pula dentro do canhão



Já vimos de tudo nos videogames, mas aranha com tênis é muito legal!

Kannon's Klaim



Aqui os barris têm TNT e explodem contra o inimigo. Arremesse sem dó



As setas nos barris indicam a direção para qual você será lançado

Lava Laggon



Clapper está protegida nas caixas e ajuda você a nadar pela lava transformando-a em água

Red Hot Ride



Se você estiver com Dixie, o helicóptero ajuda muito a atravessar este pedaço



Se o trecho for longo e você tiver que trocar de balão, pule na cabeça das vespas azuis



Squawk's Shaft



O jacaré com mãos de gancho não representa perigo. Mas fique ligado para não dançar



Aqui os barris não têm setas e podem arremessar você para qualquer lado



Suba até encontrar o papagaio, outro amigo. Use B para o voo e Y para atirar biscoitos

Kleever's Kiln



Dixie agora vai encarar o dono desta espada. Mas você não poderá cair na lava, senão, já era



Os ganchos na parede são uma ajuda e tanto para fugir dos ataques do pirata Kleever



Quando a bala de canhão aparecer, atire-a no dependure-se nos ganchos. Repita até detoná-lo

Mundo 3 Krum Quay

Barrel Bayou



O número no barril indica quanto tempo você pode ficar dentro dele antes do arremesso



Você pode cair no rio sem perceber, já que o cenário confunde um pouco. Fique esperto!



Depois de cruzar mais uma vez com Rambi, encontra outra moeda DK



Glimmeer's Galleon



Aqui você conhece Glimmer, o peixe-lanterna que te ajuda a chegar no final da tela



Ao avistar a seta formada por bananas, suba entre no barril para sair da água



NBA GIVE'N GO Konami

Esporte - 1 a 4 jogadores

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

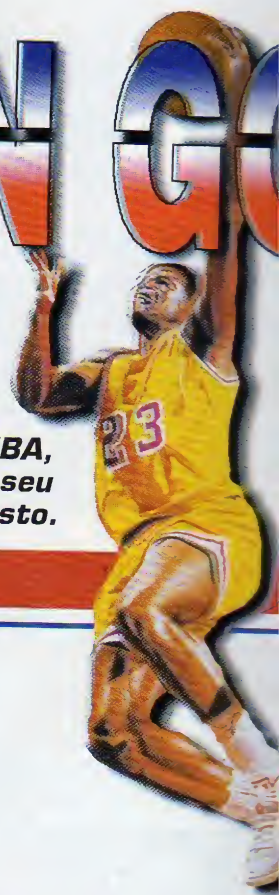
A visão de quadra é nova na série NBA e traz lances de "zoom out" e "zoom in" constantes. No geral, vale conferir o jogo

COMANDOS

- A Trocar jogador
- B Pular
- Y Arremessar/Roubar a bola
- X Encestar direto

NBA GIVE'N GO

O basquete é delírio puro e a Konami não quis ficar de fora. Só que poderia ter caprichado um pouco mais. Este Give'n Go é legalzinho e merece uma olhadela. Mas, na nossa opinião, ficou devendo no conjunto. O game traz um novo visual de quadra e você joga com as regras reais do basquete. Na tela, todos os times da liga oficial norte-americana, a NBA, da temporada 94/95, com uma opção para você montar seu time. Um presente da Konami para os fãs da bola ao cesto.



MODOS DE JOGO

Arcade

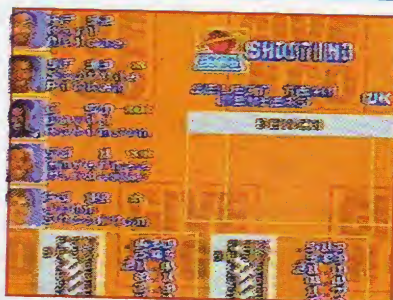
São eliminatórias, a partir das oitavas de final, sem poder montar os times. Dá pra jogar até em quatro caras, com o adaptador. Jogando contra o computador, você pode escolher o time dele.

Veja suas opções na seguinte ordem:

- 1 - Você contra o computador
- 2 - Dois contra o computador
- 3 - Dois contra dois
- 4 - Um contra o outro
- 5 - Dois contra um

Exhibition

São partidas simples, com as mesmas opções de jogadores do Arcade. Cada um escolhe seu time e manda bola. Se estiver jogando contra o computador, você pode escolher o time dele



No Exhibition você escolhe seus jogadores e monta o time. Avalie o status de acordo com o número de estrelas: quanto mais, melhor



Team Edit

Você monta seu time.

Nesta tela você vai encontrar 27 nomes. Faça a festa e monte uma equipe All Star

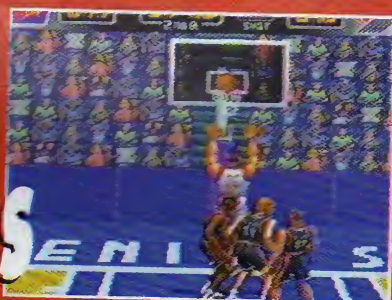
Playoffs

Modo com a mesma estrutura do Arcade, mas os jogadores, de 1 a 4, só jogar contra o computador. Os times das oitavas podem ou não ser escolhido por você. Para isso escolha random (seleção automática) ou Custom (você decide)

Season

Esquema igual ao do Playoffs, mas sem grades de disputa: você indica o número de jogos por estação e os times.

Boas Jogadas



Se a bola demorar pra cair, já na boca da cesta, pule novamente perto da tabela e ela vai entrar



Tendo habilidade para driblar o adversário, dá para fazer enterradas do além. Experimente!



Avance com tabelas rápidas e arremesse para quem estiver mais perto da cesta. Dai, aperte o X para encestar direto



EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO
GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramador: Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Correspondentes:
Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Ivan Cordon, Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez. Foto: João Raposo.
Arte: Vilce Pedro da Silva

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luíza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadoras: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tleko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 97, Dezembro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa postal 4816, fax (021) 532-1486 / 532-1583. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IVZ

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

COMECE BEM O ANO NOVO!

SNES SUPER TURRICAN 2

Uma nova armadura,
mais poderosa, e inimigos
que não acabam mais.
Muito mais do que um
game de ação

SATURNO VIRTUA FIGHTER 2

A melhor versão do fight
poligonal da Sega. Porrada
de montão com gráficos
mais definidos.

PLAYSTATION DESTRUCTION DERBY

A Psygnosis arrasa
com o mais divertido e
competitivo game de
corrida dos últimos tempos.
Destrua para vencer!

PC THE DIG

A história que Steven
Spielberg criou e George
Lucas executou. O
adventure mais esperado
do ano. Imperdível!



EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportam
CONTIGO: TV, Gente e Atualidade
INTERVIEW: Entrevistas e Reportag
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogã

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidad

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolesce
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Sa
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previs

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viage
Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Sa

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 0
900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813
- São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231
2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 2003
- Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486
1583, Caixa Postal 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda.
Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - B
DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226

Campinas: CZ Press - Com. e Represent
Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP
291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-

Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua
Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - For
CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-47

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e R
Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - E
Street - CEP 30110-907 - Belo Horizont
Tel. e Fax: (031) 291-6470

Paraná: M.L.C. - Representações Comerc
Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B
80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253
Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltd
Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 925
20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da A
1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre
Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-100

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr.
Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianóp
- Tel./Fax: (048) 232-0519

Vitória - Espírito Santo: Duarte Propag
Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A
Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 32

DICAS PARA FÉRIAS EMOCIONANTES: OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.



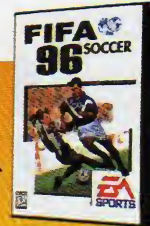
KILLER INSTINCT

Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical. **R\$ 89,90**



MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos. **R\$ 89,90**



FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD. **R\$ 89,90**



DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com melhores gráficos e mais de 100 níveis. **R\$ 89,90**



PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: Gex.

2 X R\$ 265,00



SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: Virtua Fighter.

2 X R\$ 335,00



SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R\$ 300,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Road Rash, The Need For Speed, Flying Nightmares, Daedalus Encounter, Blade Force, Space Hulk.

R\$ 84,90

JOGOS DISPONÍVEIS:

Daytona USA, St. Fighter The Movie, Worldwide Soccer, Bug, Panzer Dragoon, Shinobi Legions, Myst, Robotica, VR Virtua Racing, Virtua Cop, Rayman, NBA Jam TE, Mortal Kombat 2, Cyber Speedway, Off-World Interceptor.

R\$ 84,90

JOGOS DISPONÍVEIS:

Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Tekken, Destruction Derby, Fifa Soccer 96, Wipeout, ESPN Extreme Games, Rayman, Wing Commander 3, NBA Jam TE, St. Fighter The Movie, Jumping Flash, The Rayden Project.

R\$ 84,90

PROMOÇÕES SNES - R\$ 59,90

Bonkers	Power Instinct
Bugs Bunny 2	Return Of The Jedi
Demon's Crest	Rise of The Robots
Double Dragon V	Road Runner
Esquadrão Marte	Speed Racer
Fatal Fury 2	S. Fighter 2 Turbo
Fifa Soccer	Stunt Race FX
Final Fight 2	Super Game Boy
F-1 Roc 2 Built Win	Super Soccer
GP-1 Part II	Super Tennis
Indiana Jones	Tiny Toon Adventures
Mega Man X	Turn 'N Burn
Mickey's Great Circus	X-Men
Mickey Mania	World Heroes 2

ÚLTIMAS NOVIDADES - R\$ 84,90

Captain Commando (SN)	Mega Man X3 (SN)
Demolition Man (SN/MD)	Ninja Gaiden Trilogy (SN)
Dirt Trax FX (SN)	Phantom 2040 (SN/MD)
Dracula X (SN)	Pocahontas (SN/MD)
Dragon Bruce Lee (SN/MD)	Revolution X (SN/MD)
Earthworm Jim 2 (SN/MD)	Secret Evermore RPG (SN)
Final Fight 3 (SN)	Scooby Doo (SN/MD)
Foreman Boxing (SN/MD)	The Mask (SN)
Head On Soccer (SN/MD)	Urban Strike (SN)
Indiana Jones (MD)	Vectorman (MD)
Kawasaki Superbike (SN)	Virtua Fighter (32X)
Mechwarrior 3050 (SN)	Weaponlord (SN/MD)
Mega Man 7 (SN)	Wild Guns (SN)

TOP 10 - R\$ 84,90

- 1) Int. Superstar Soccer 2 (SN)
- 2) Primal Rage (SN/MD)
- 3) Power Rangers (SN/MD)
- 4) Donkey Kong Country 1 (SN)
- 5) Game Boy Transparente (GB)
- 6) Donkey K Land (GB) (R\$ 59,90)
- 7) Doom (SN)
- 8) Super Mario World 2 (SN)
- 9) Batman Forever (SN/MD)
- 10) Judge Dredd (SN/MD)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis (GB) = Game Boy

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Jogos comprados com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, 3DO e Playstation lançados no sistema NTSC. Nintendo e Game Boy são marcas registradas da Playtronic Industrial, Ltda.

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos.

LIGUE JÁ

0800 130 500

E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

Aceitamos todos os cartões de crédito.

DIRECTSHOPPING

Ninguém
põe a mão
no meu
Trululu.



Chegou Trululu.
Quem experimentou,
já sabe que é bom.



Prazer irresistível